

# MÉTODO DE **DESENHO** MANGÁ & SUPER-HERÓIS

MÍNUANO

[www.edminuano.com.br](http://www.edminuano.com.br)

**COMO DESENHAR  
"OLHÃO" SEM ERRAR**

**ANATOMIA  
BÁSICA PARA  
INICIANTE**

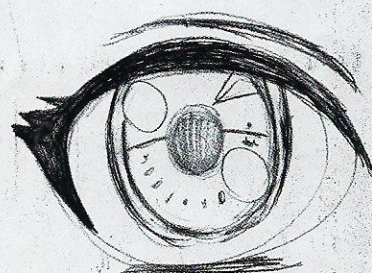
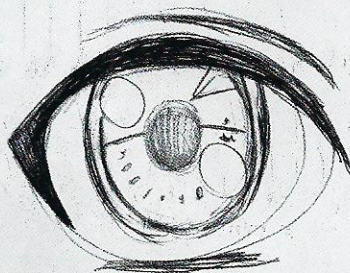
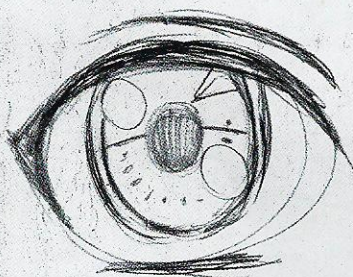
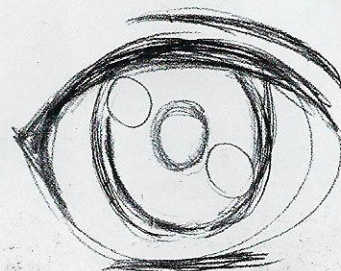
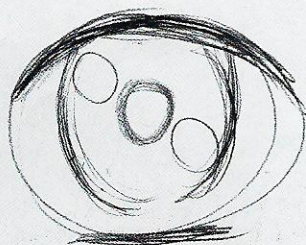
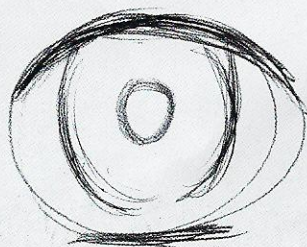
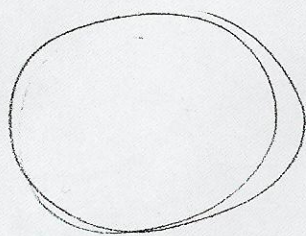
**DESENVOLVA  
SEU TALENTO  
COM OS  
MESTRES  
DO GÊNERO**



**PASSO-A-PASSO DE FIGURAS E PROTÓTIPOS**

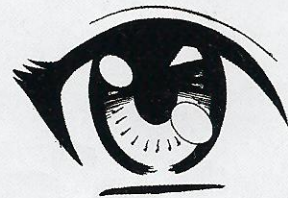
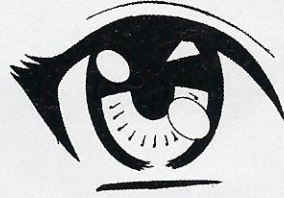
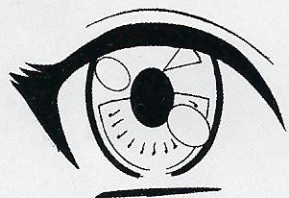
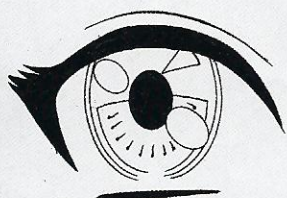
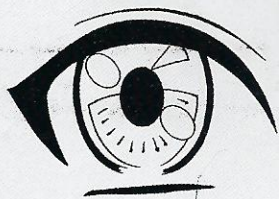
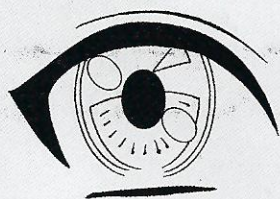




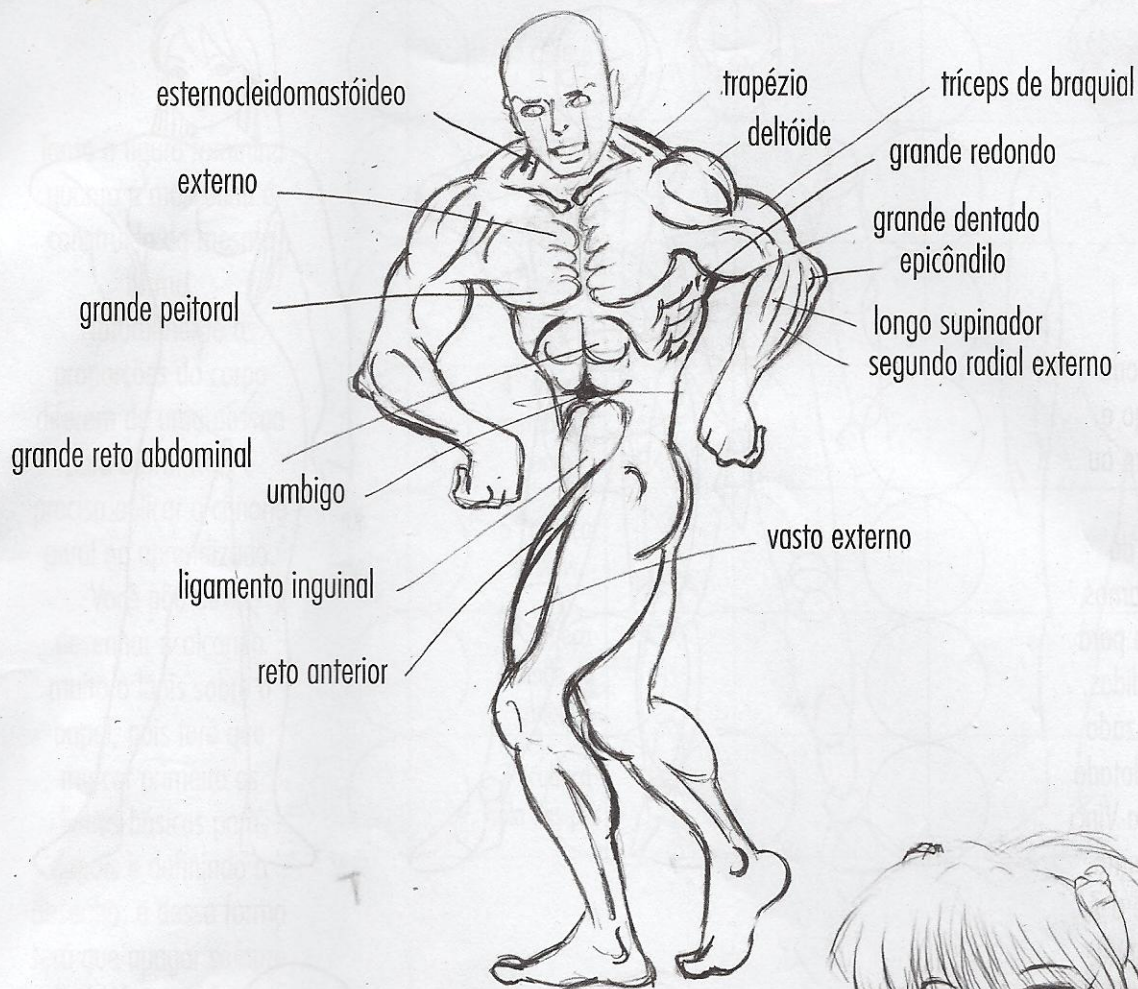


Masculino

Feminino







Os olhos grandes são as principais características dos mangás. E os músculos bem torneados, as principais atrações das figuras dos Super-Heróis. Então vamos direto ao ponto.

Trate de estudar bastante os rostos e reproduzir o olhar do mangá. Observando o desenvolvendo seu próprio jeito de desenhá-los. E estude também com afinco anatomia. Os nomes dos músculos e suas localizações.

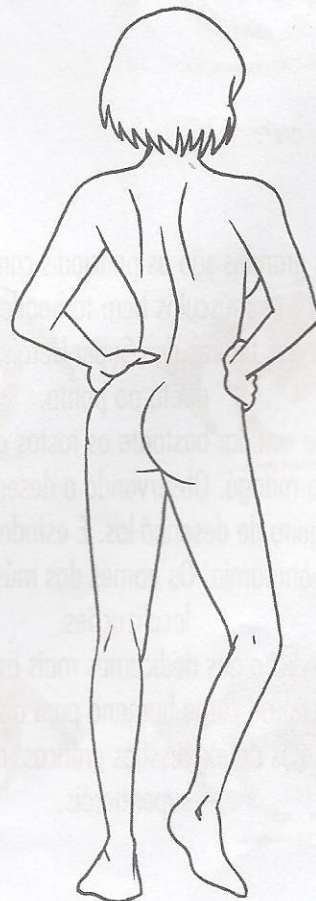
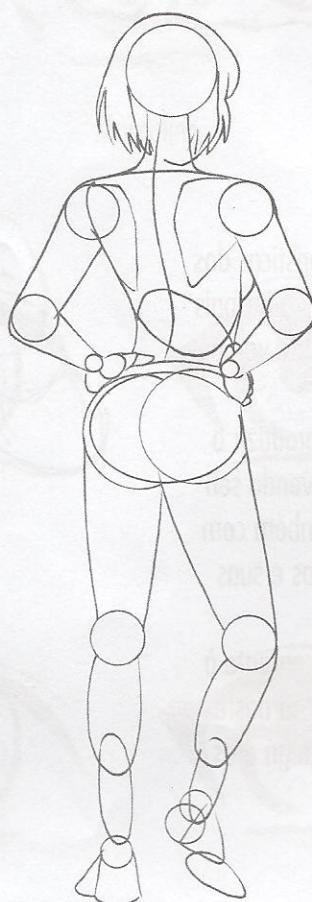
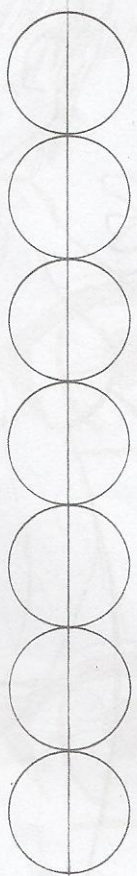
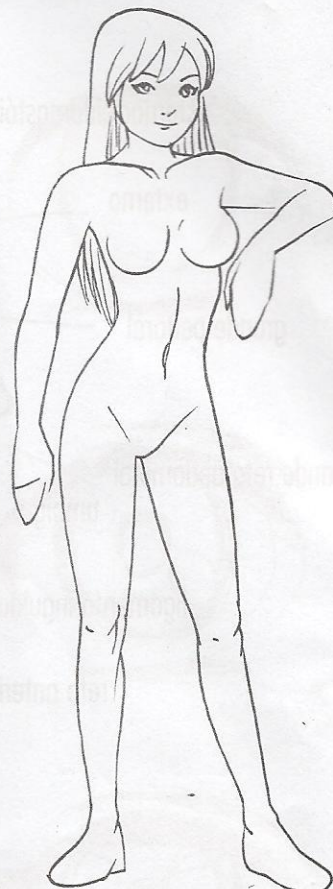
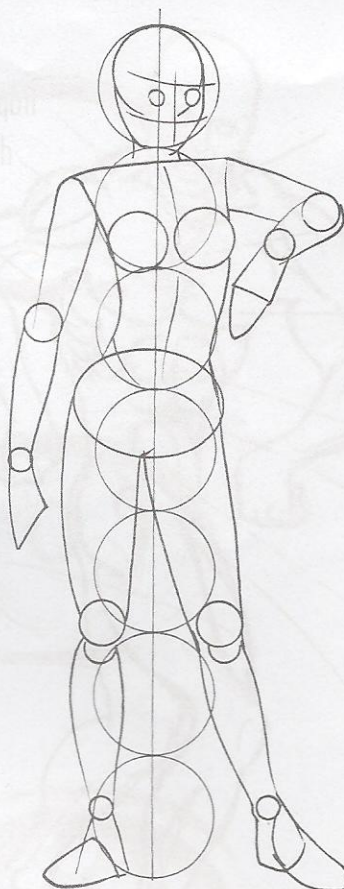
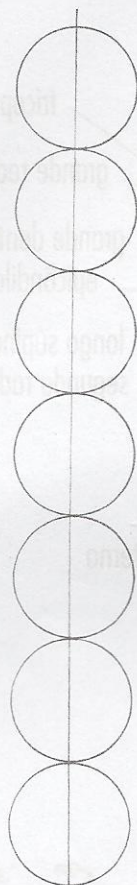
Nesta edição nos dedicamos mais assiduamente à construção do corpo humano para aplicação nestes dois estilos de expressões gráficas: o mangá e os super-heróis.





O termo "cânone" vem do grego e que dizer regra ou medida.

No mundo do desenho adotamos esta expressão para tratar das medidas. O cânone utilizado até hoje é o adotado por Leonardo da Vinci no Renascimento e corresponde a 7 cabeças de altura, aproximadamente. Para facilitar sua compreensão adotamos aqui a forma de uma esfera para melhor compreender as dimensões.



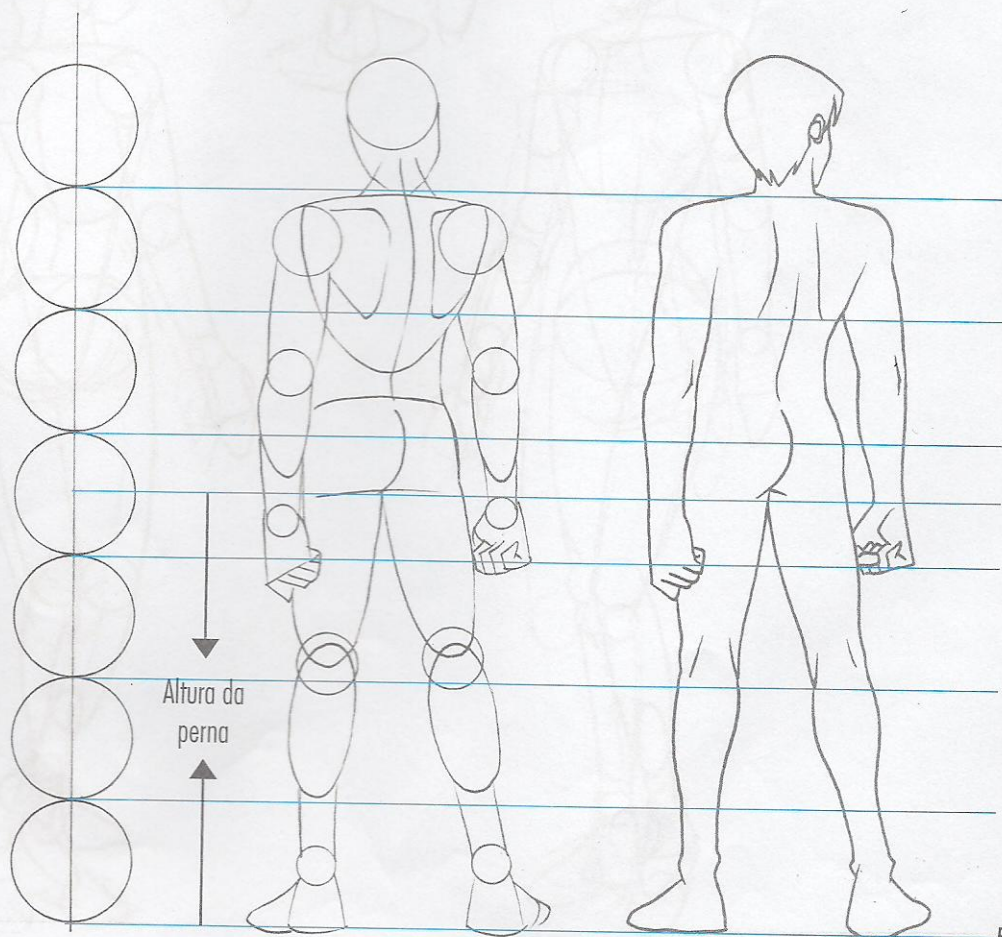
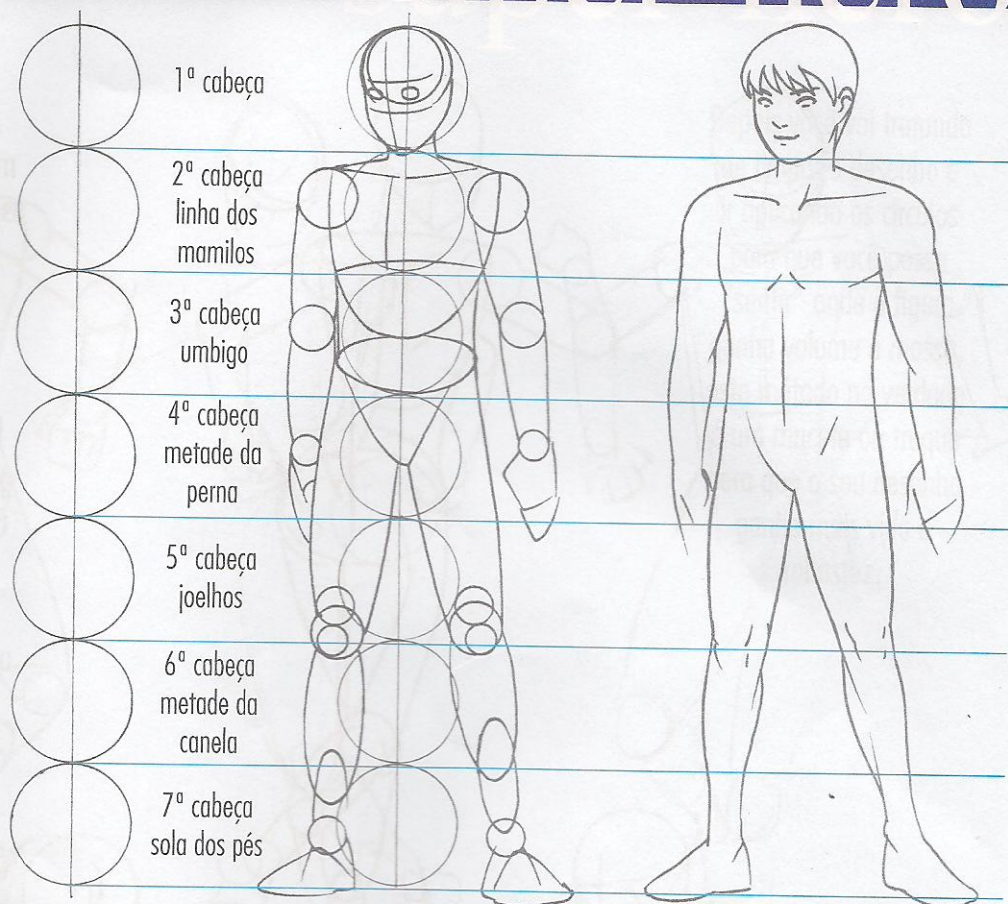


Tanto a figura feminina quanto a masculina é construída da mesma forma.

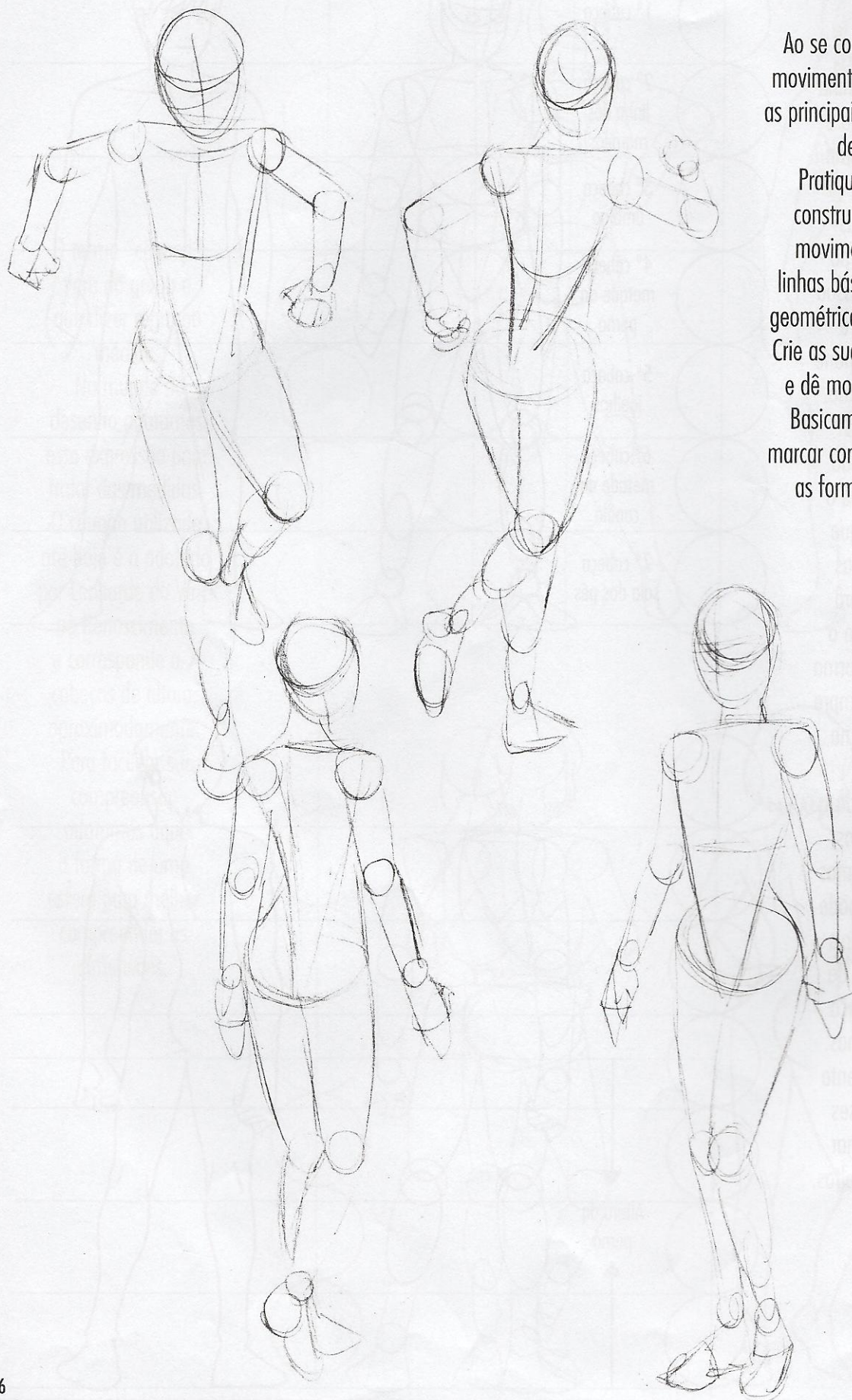
Naturalmente as proporções do corpo diferem de uma pessoa para outra. Mas é preciso aplicar o cânone geral no aprendizado.

Você não deve desenhar acalando muito o lápis sobre o papel, pois terá que marcar primeiro as linhas básicas para depois ir definindo o desenho, e dessa forma terá que apagar sempre o que foi riscado na fase anterior.

— As alturas da perna e dos braços, podem ser as mesmas ou você também pode deixar a figura mais alta aumentando de meia a uma cabeça na altura das pernas. Como é normalmente o que os japoneses fazem ao desenhar personagens mais altos.







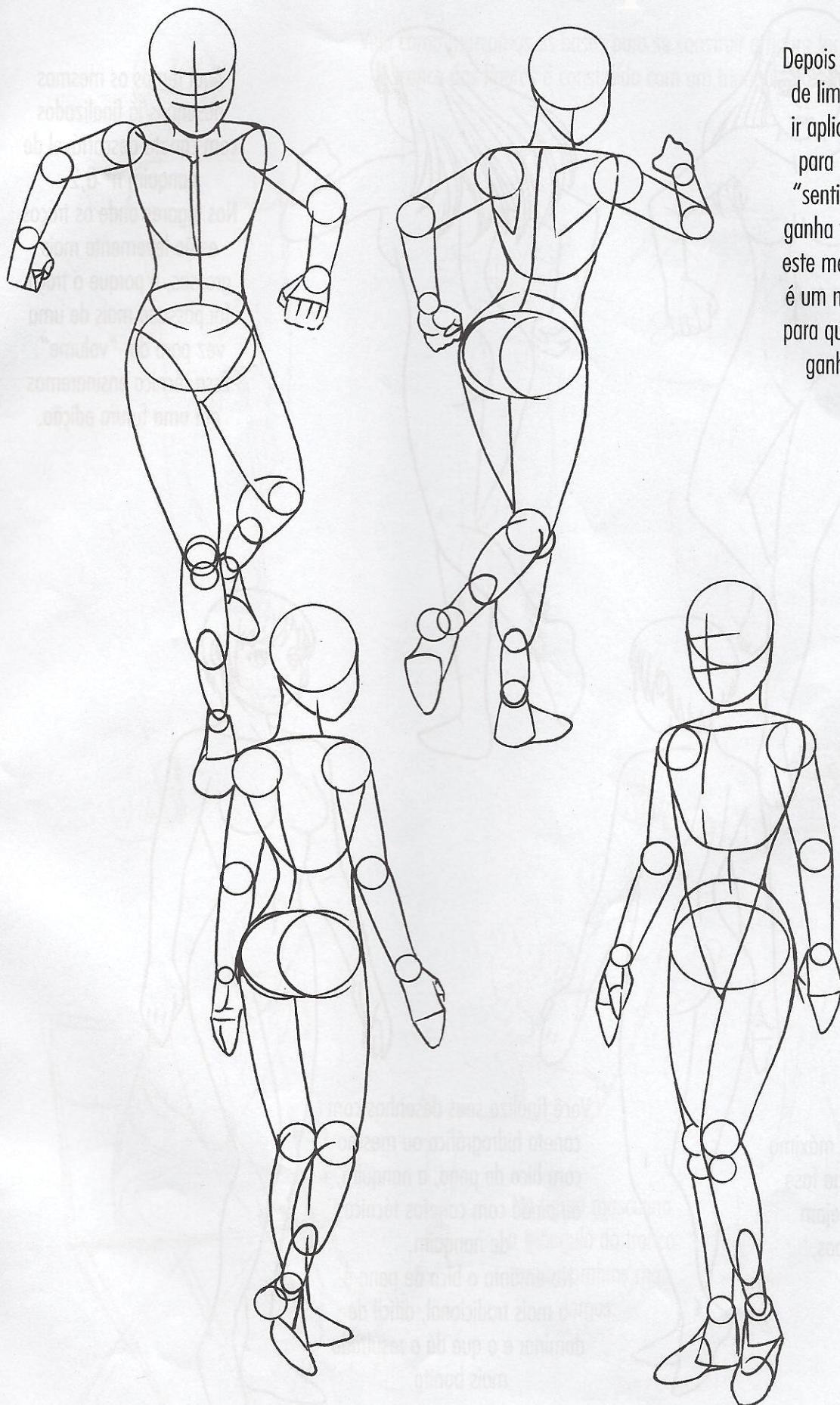
Ao se colocar a figura em movimento e que aplicamos as principais regras do cânone de Da Vinci.

Pratique este exercício construindo figuras em movimento a partir de linhas básicas tendo linhas geométricas como estrutura. Crie as suas próprias figuras e dê movimentos à elas.

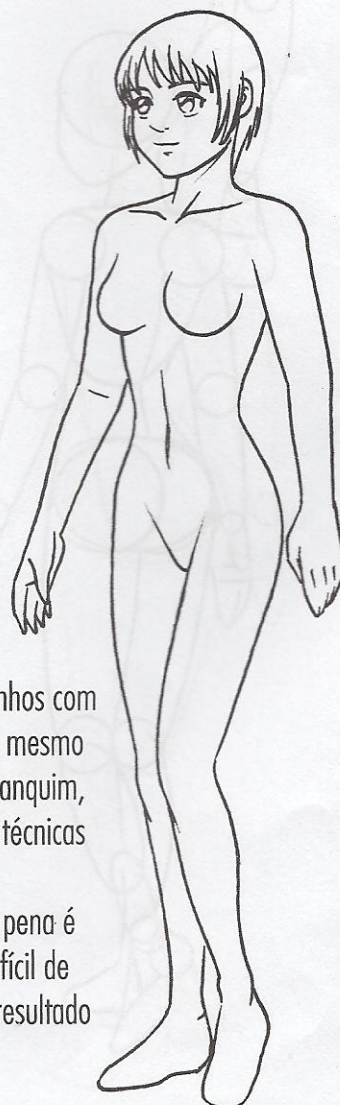
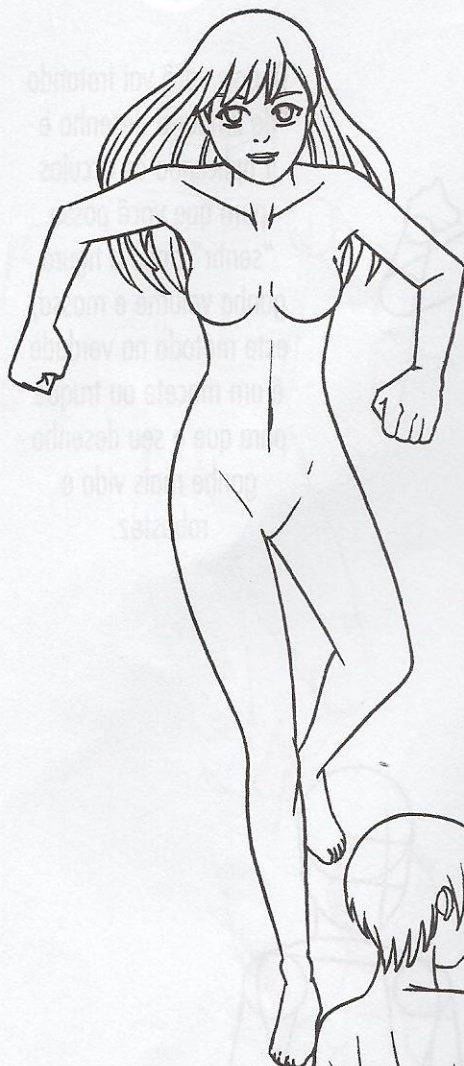
Basicamente você deve marcar com muita suavidade as formas das figuras.



Depois você vai tratando de limpar o desenho e ir aplicando os círculos para que você possa "sentir" onde a figura ganha volume e massa, este método na verdade é um macete ou truque para que o seu desenho ganhe mais vida e robustez.







Aqui temos os mesmos desenhos já finalizados com caneta descartável de nanquim nº 0,2.

Nos lugares onde os traços estão levemente mais grossos, é porque o traço foi passado mais de uma vez para dar "volume". Essa técnica ensinaremos em uma futura edição.

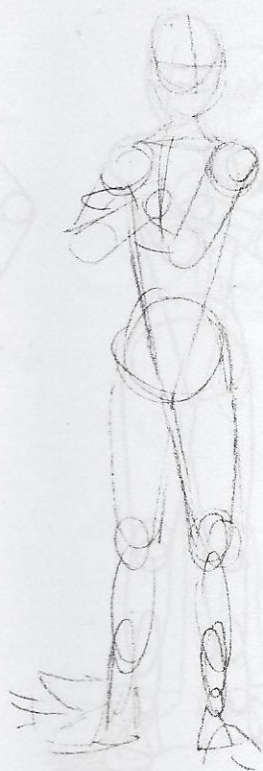
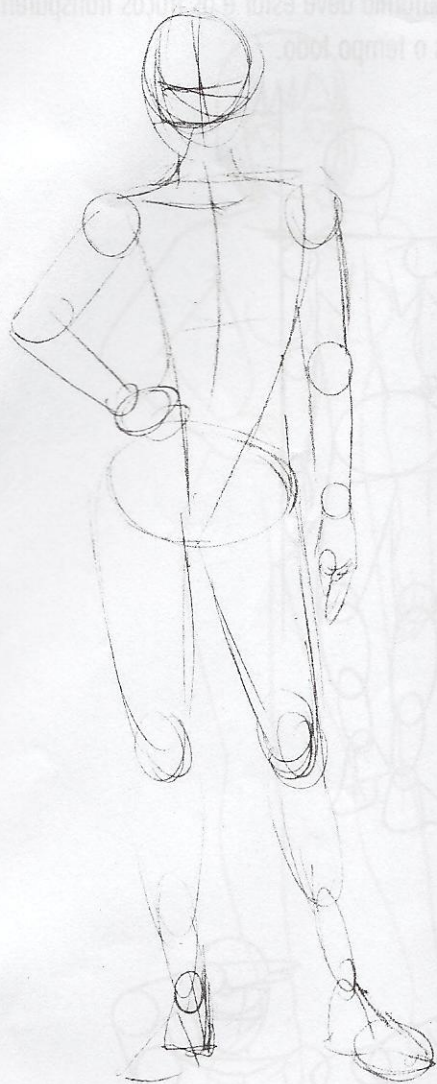
É importante limpar ao máximo o desenho para que na fase final os desenhos sejam apresentados limpos.

Você finaliza seus desenhos com caneta hidrográfica ou mesmo com bico de pena, a nanquim, ou ainda com canetas técnicas de nanquim.

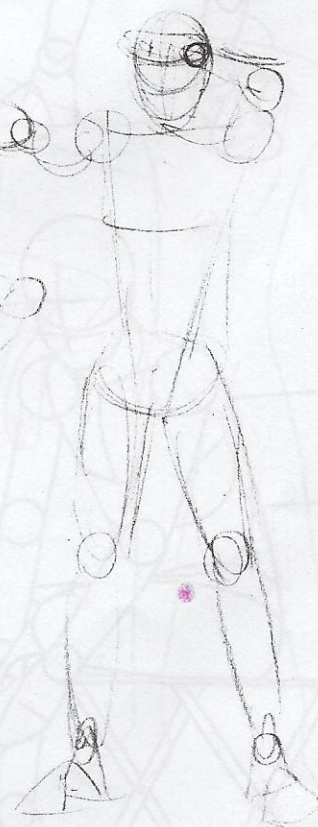
No entanto o bico de pena é o mais tradicional, difícil de dominar e o que dá o resultado mais bonito.



Veja como marcamos as bases para se construir a figura feminina e masculina.  
O tronco das figuras é construído com um triângulo com a base para cima.

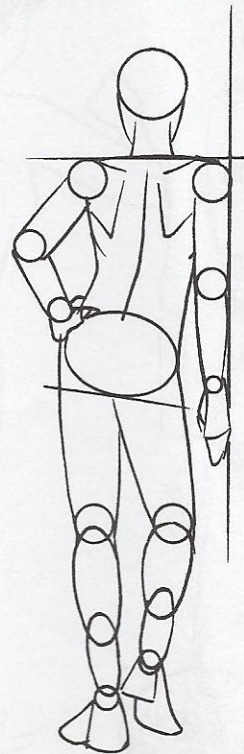
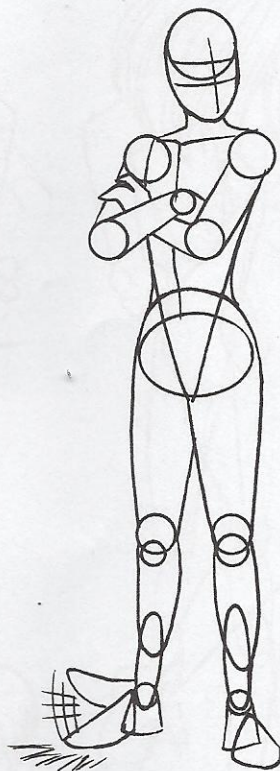
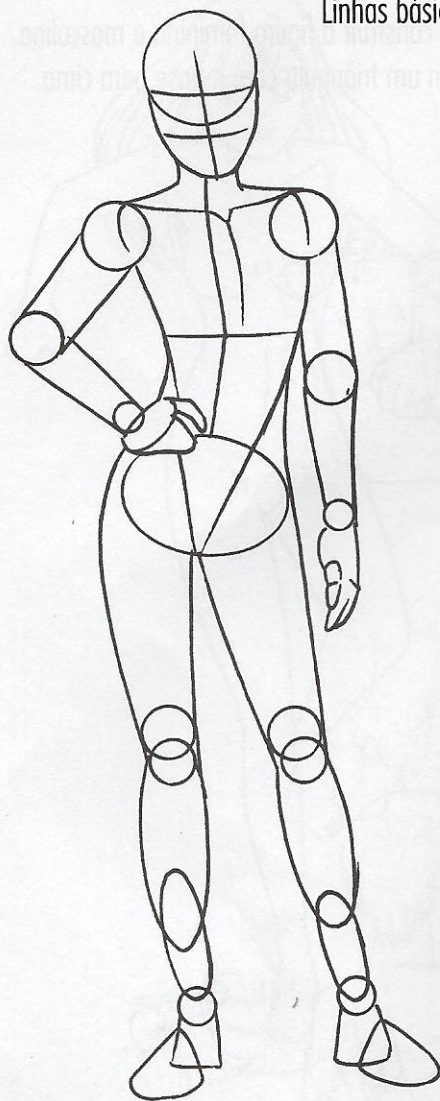


Na figura masculina  
o triângulo do tronco  
tem os ombros mais  
largos.

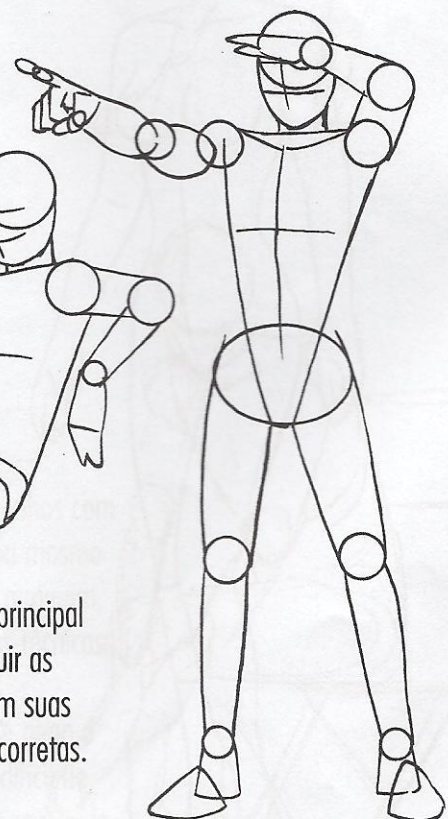




Linhas básicas marcam onde cada elemento da anatomia deve estar e os traços transparentes são feitos e apagados o tempo todo.

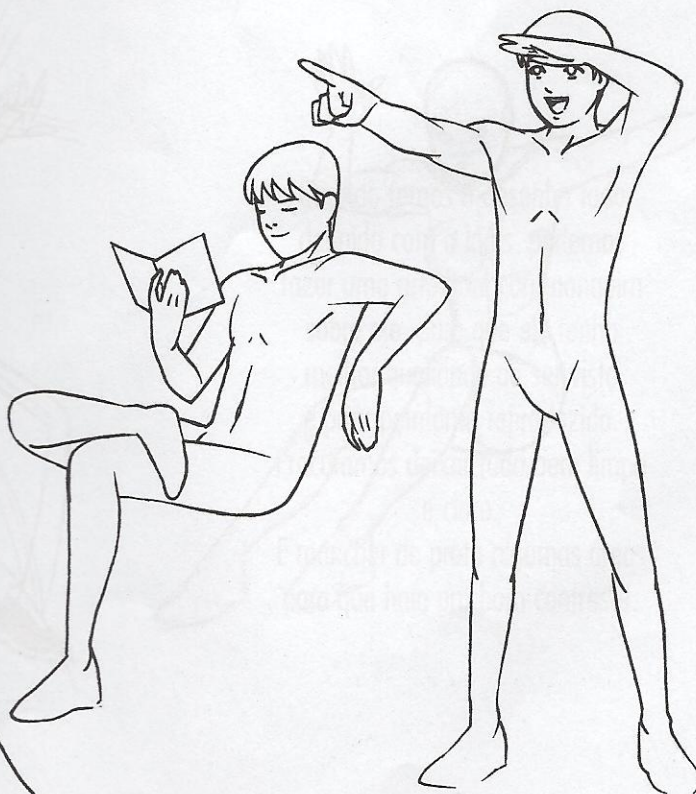
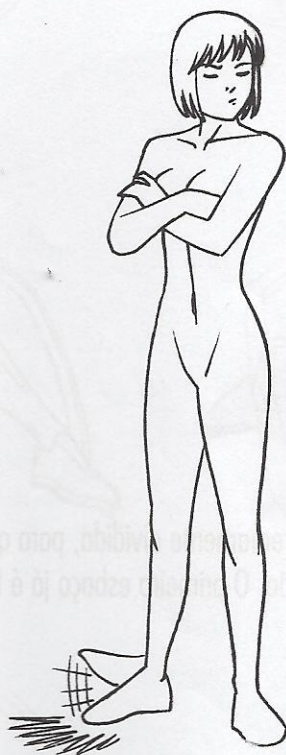
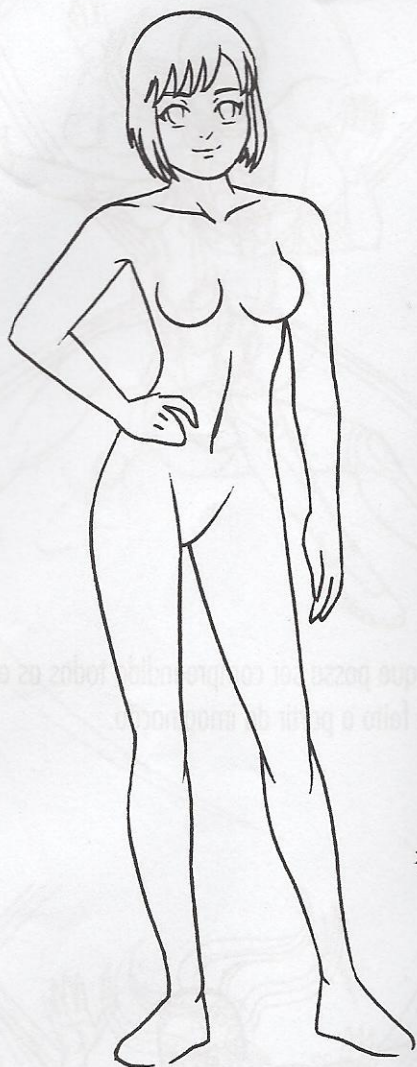


O objetivo principal é construir as figuras com suas dimensões corretas.

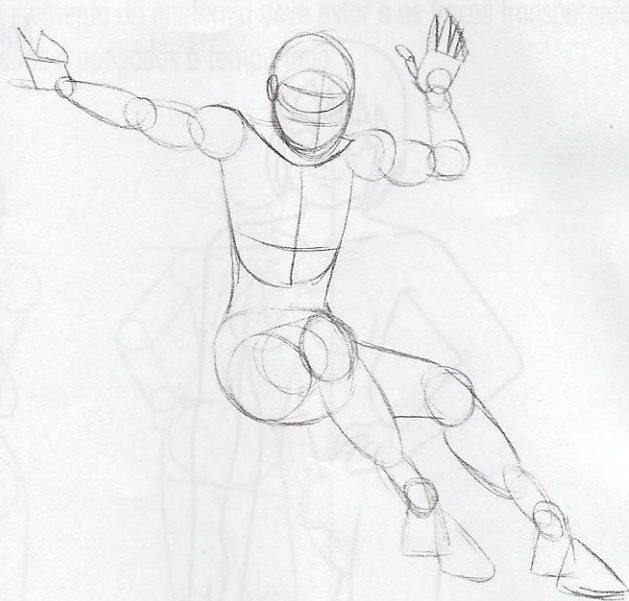
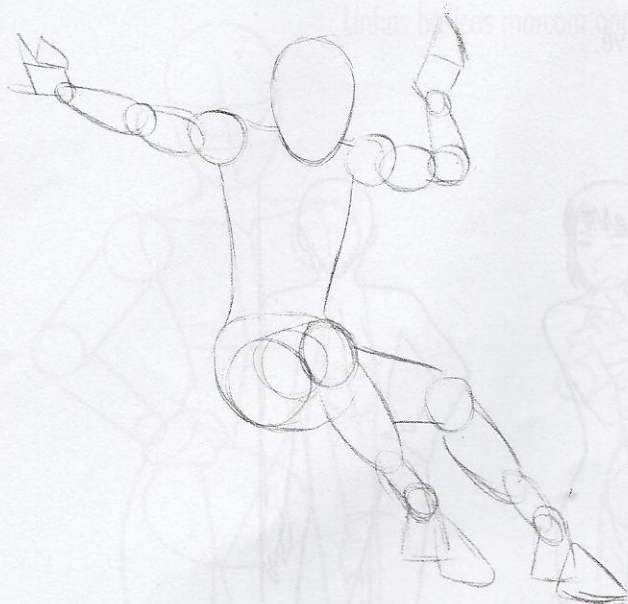




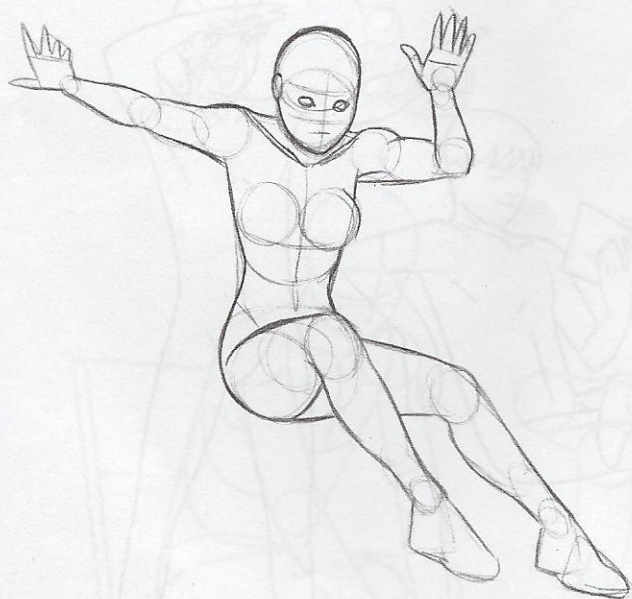
Aqui você vê.







Este passo-a-passo foi realizado de maneira extremamente dividida, para que possa ser compreendida todas as etapas da construção desta figura em ação. O primeiro esboço já é feito a partir da imaginação.



Quando o uniforme da personagem é aplicado, já passamos a detalhar mais os tentáculos e a caixa mecânica, que imaginamos poder existir nas costas da personagem para que suas patas aracnídeas possam existir.

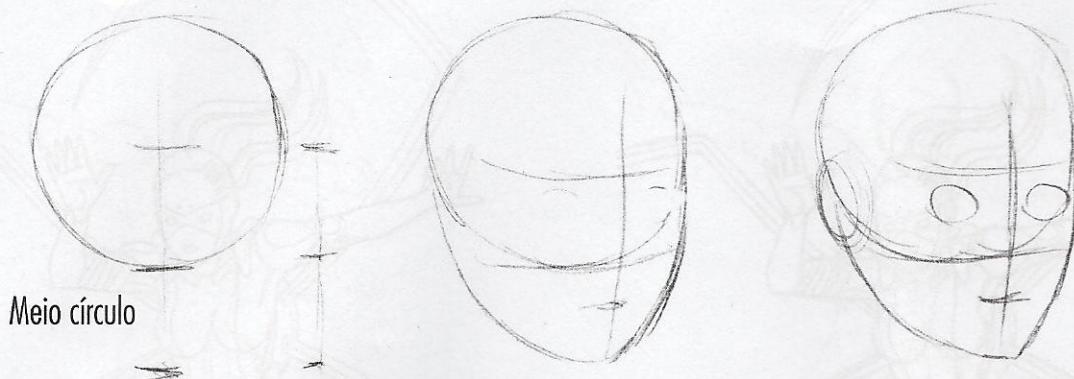




Quando temos o desenho todo definido com o lápis, podemos fazer uma arte-final com nanquim sobre ele, para que ele tenha melhor qualidade ao ser visto e principalmente reproduzido. Procuramos deixar tudo bem limpo e claro.

E manchar de preto algumas áreas para que haja um bom contraste.



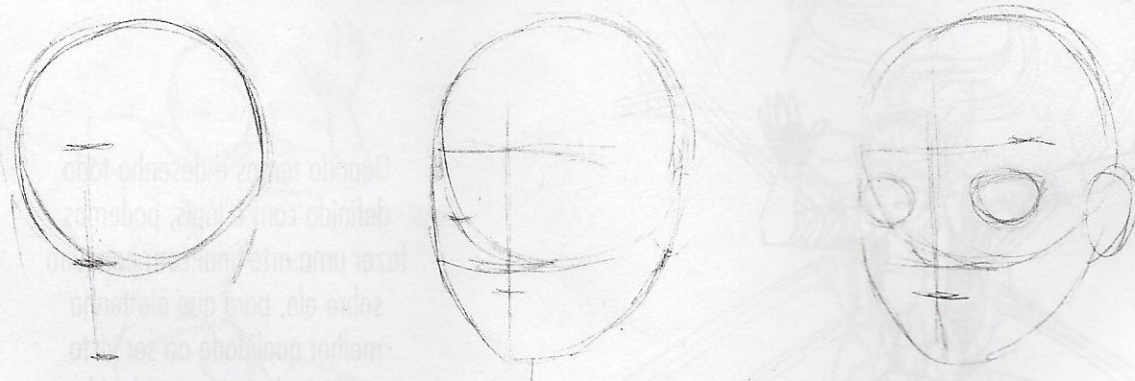


Meio círculo

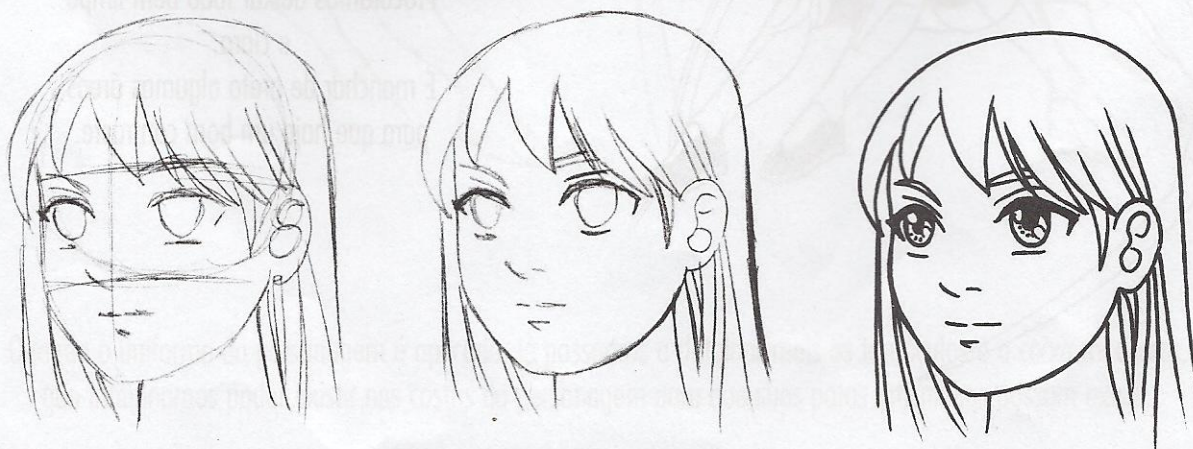
Vamos detalhar com mais cuidado a construção dos rostos e cabeças.



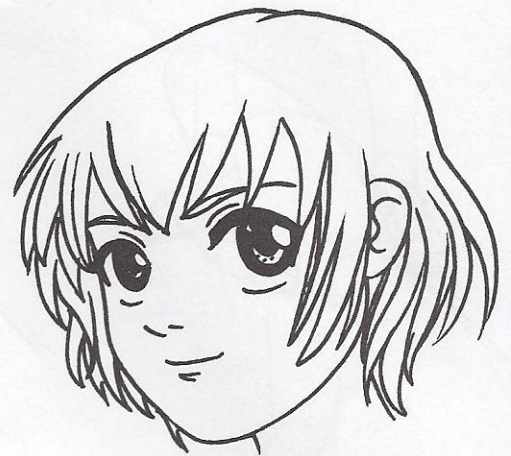
Estes exemplos de cabeças em "três quartos" são as que você mais utilizará por toda a vida.



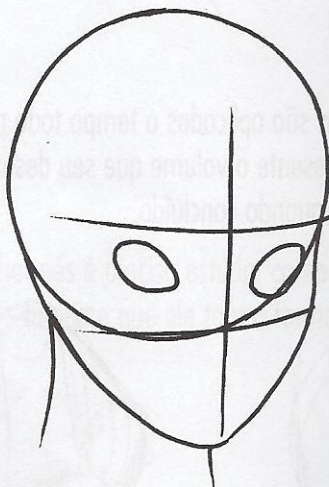
Treine a construção destas cabeças o máximo de vezes possível todos os dias.



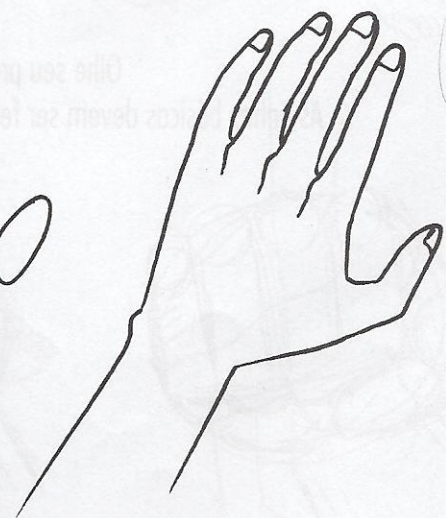
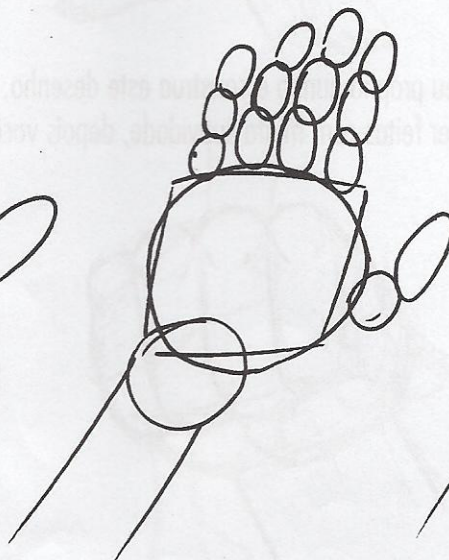
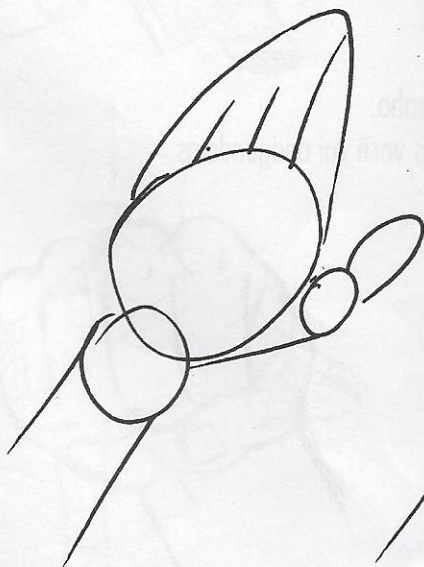




Ao construir a cabeça feminina, observe que no mangá os olhos das adolescentes normalmente são maiores que dos homens. E que seus cabelos pontudos também são traçados por mechas.

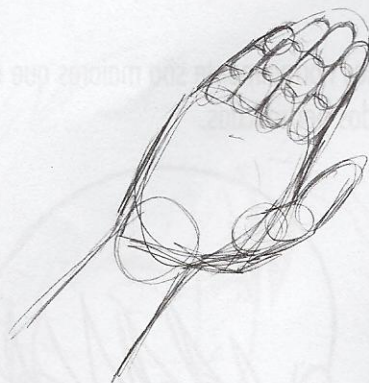
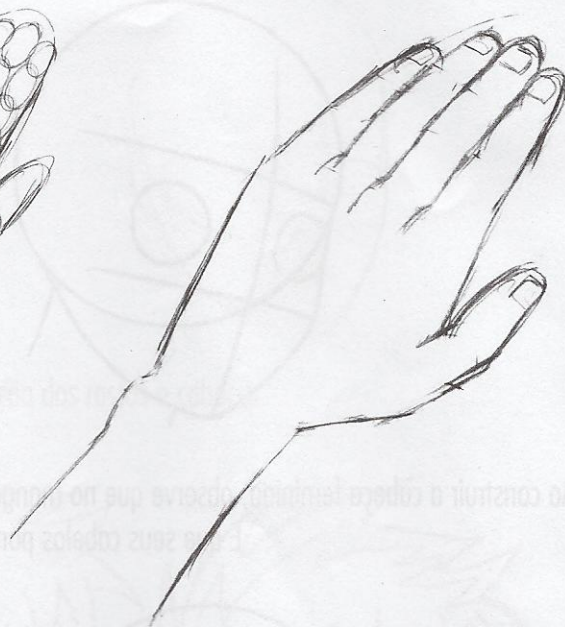
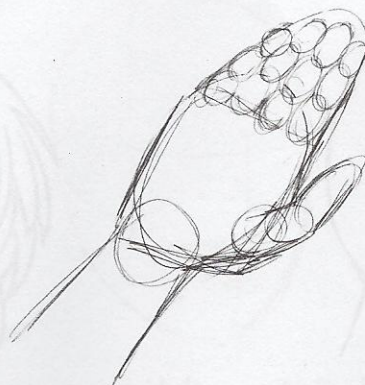
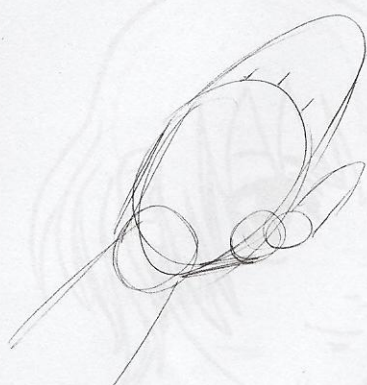


Os rapazes devem ser feitos com traços limpos e queixos suaves, como as meninas. Mas seus olhos são menores. O nariz mais marcado e as sobrancelhas mais grossas. As pontas dos cabelos, também riscadas por mechas.

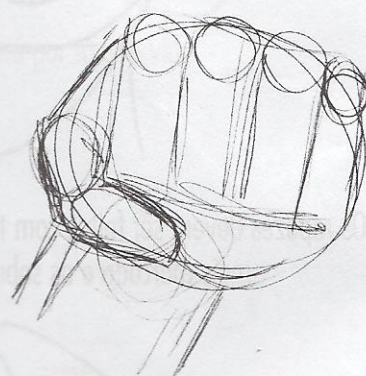
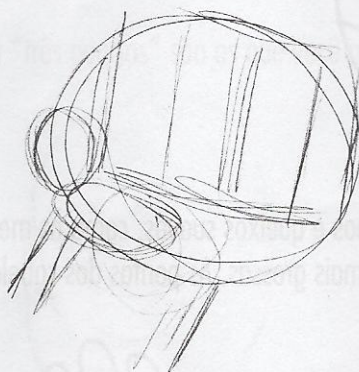
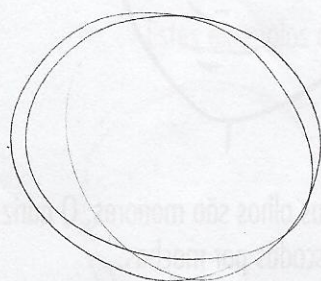


A construção da mão é feita por observação da própria mão do desenhista. Trate então de fazê-la devagar e com atenção. 15

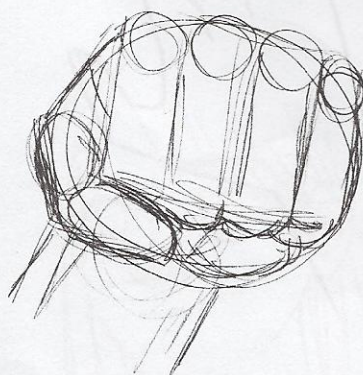




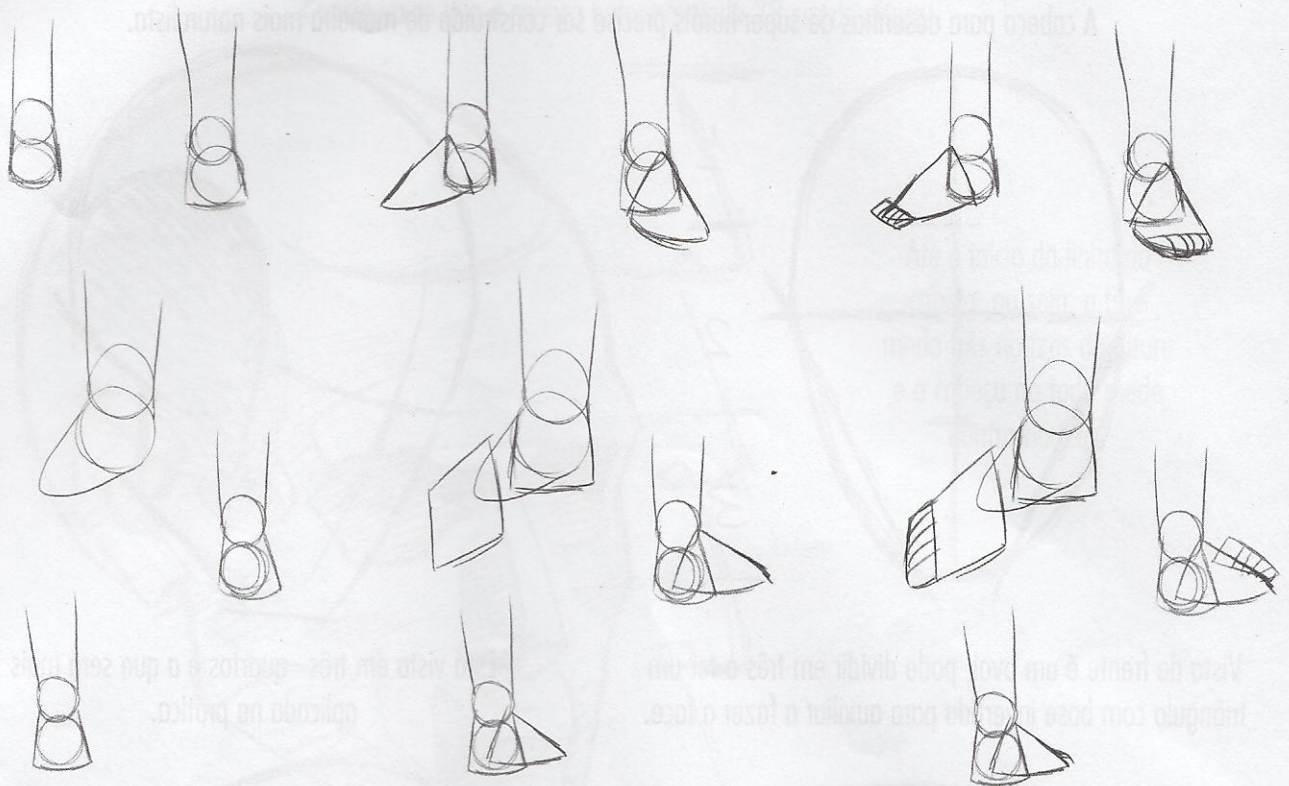
As linhas elípticas e curvas são aplicadas o tempo todo para que você tenha uma base que apresente o volume que seu desenho deve ter quando concluído.



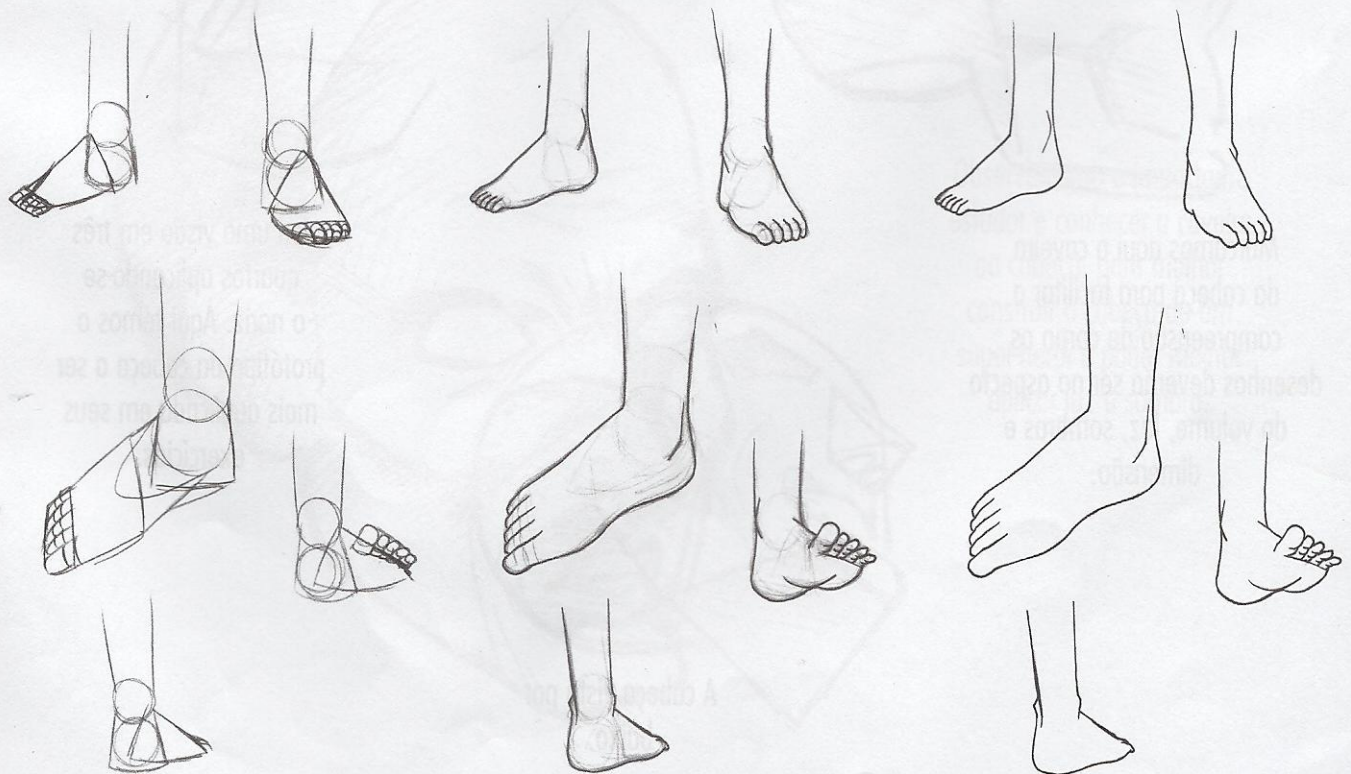
Olhe seu próprio punho e construa este desenho.  
As linhas básicas devem ser feitas com muita suavidade, depois você vai apagando-as.





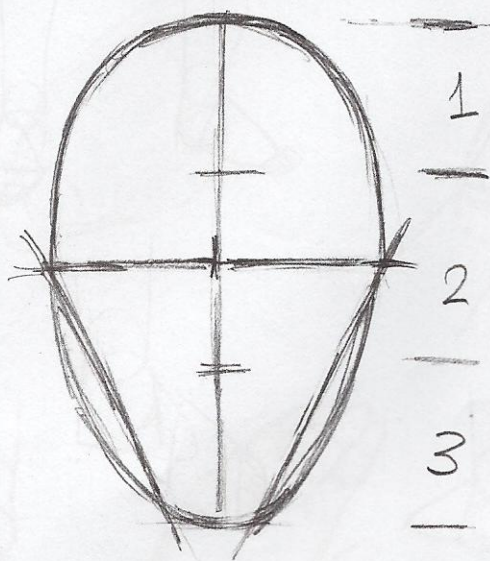


Para se desenhar pés é preciso estudar como bastante afinho. Mas você com o tempo os farão com muita facilidade. Imagine que ele tem a forma de um ferro de passar roupa que fica ainda mais fácil.

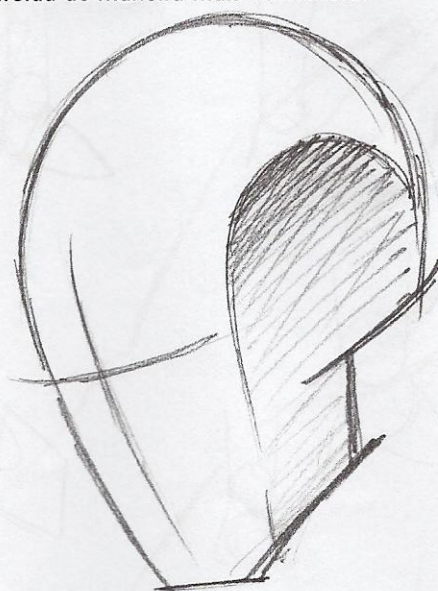




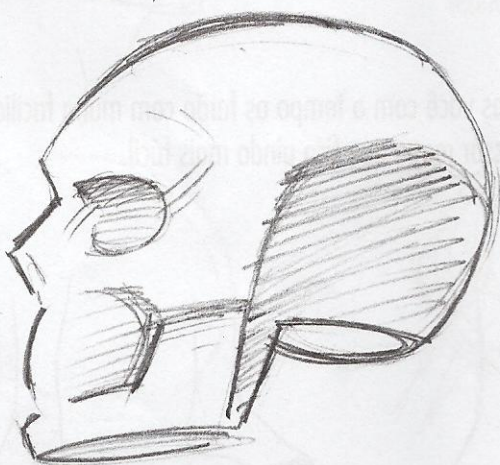
A cabeça para desenhos de super-heróis precisa ser construída de maneira mais naturalista.



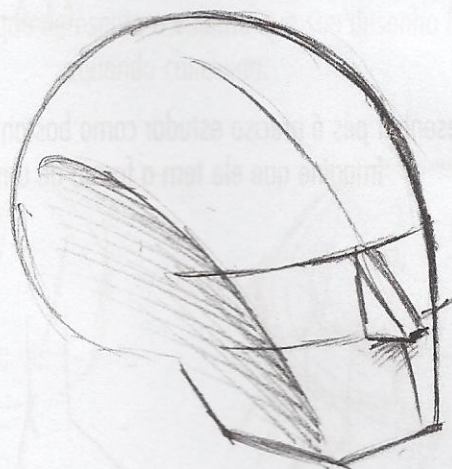
Vista de frente é um oval, pode dividir em três e ter um triângulo com base invertida para auxiliar a fazer a face.



Esta vista em três - quartos é a que será mais aplicada na prática.



Marcamos aqui a caveira da cabeça para facilitar a compreensão de como os desenhos deverão ser no aspecto do volume, luz, sombras e dimensão.



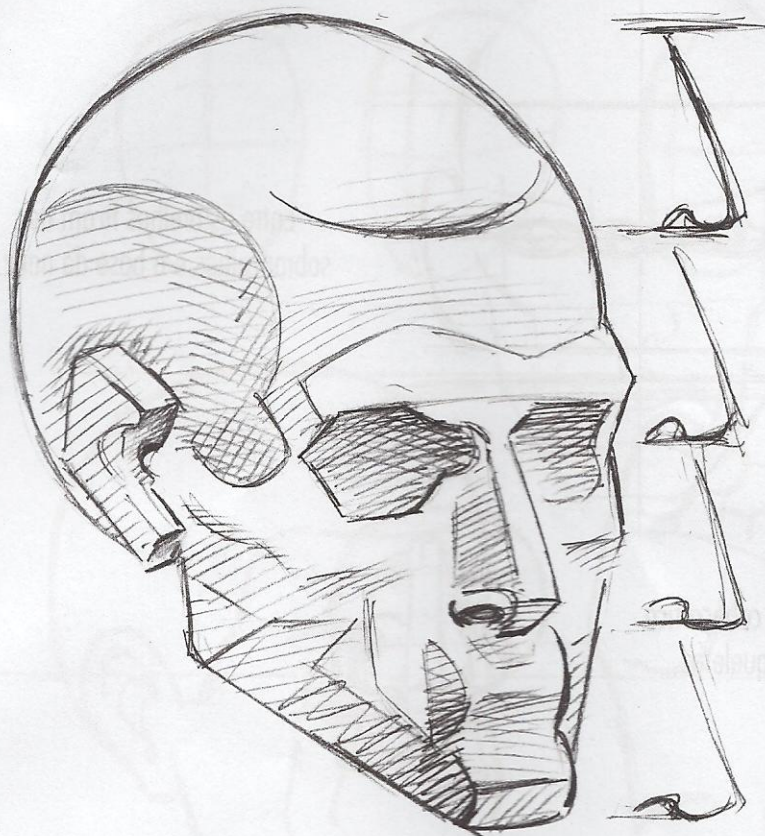
Em uma visão em três quartos aplicando-se o nariz. Aqui temos o protótipo da cabeça a ser mais duplicada em seus exercícios.



A cabeça vista por baixo.



Considera-se que a cabeça humana mede 23 cm de altura.



Até o início da linha do cabelo, ou seja, a face mede três narizes da altura e a cabeça no todo mede quatro narizes.

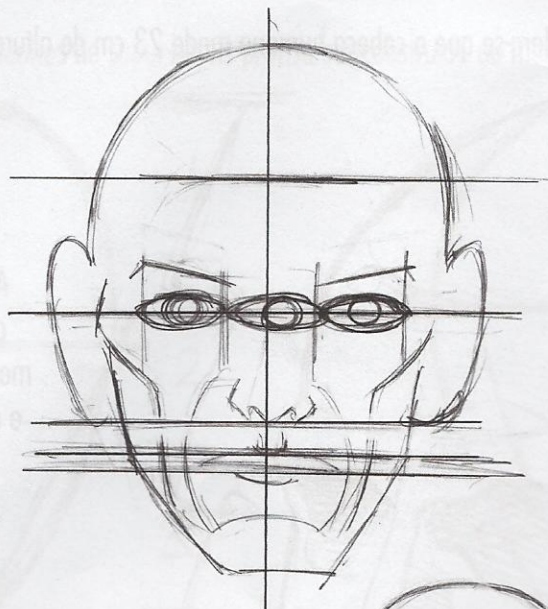


Observe como é importante estudar e conhecer a caveira da cabeça, para melhor construir a cabeça de um super-herói e poder melhor aplicar luz e sombra.



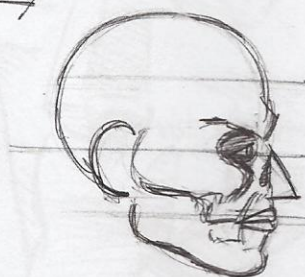
As regras para se desenhar a cabeça: a cabeça é dividida em quatro partes básicas.

Entre os olhos deve caber um terceiro olho.



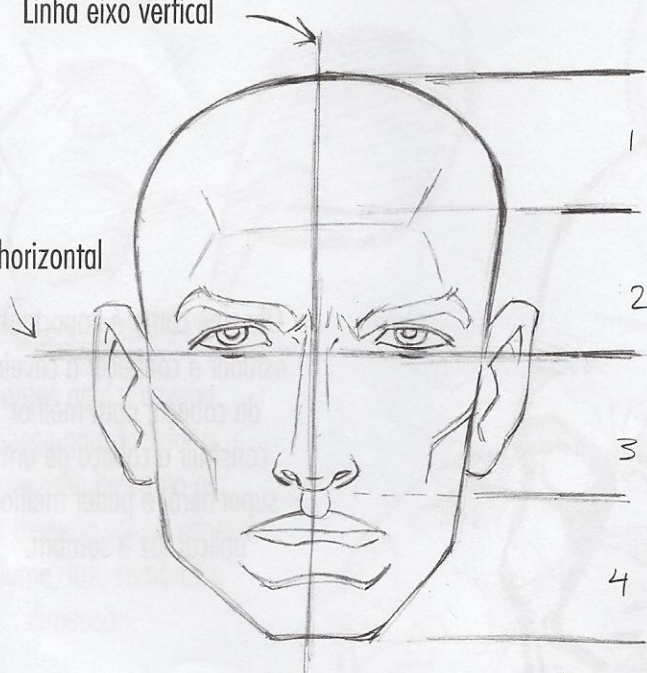
Entre as orelhas ficam as sobrancelhas e a base do nariz.

Este esboço mostra como a cabeça fica de acordo com o seu esqueleto.

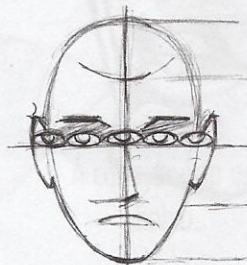


Linha eixo vertical

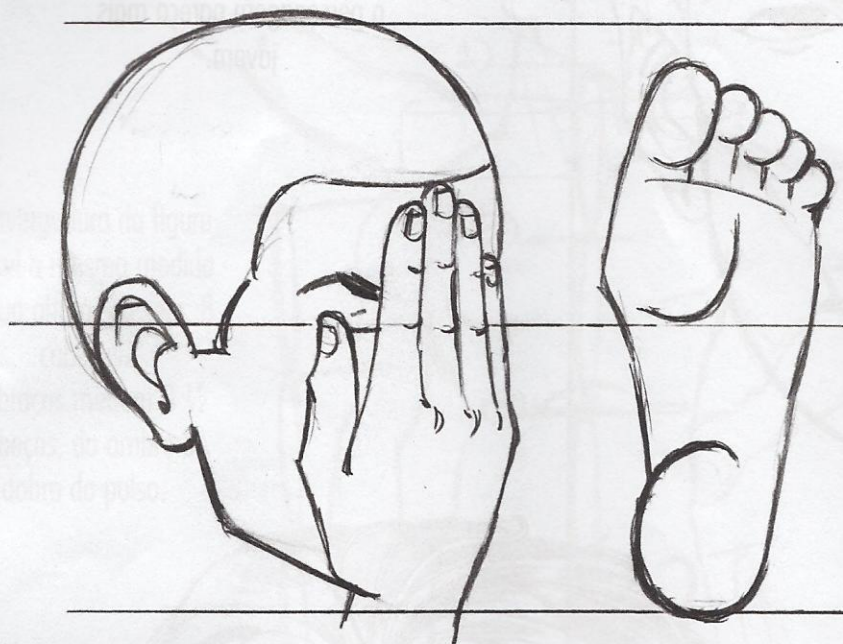
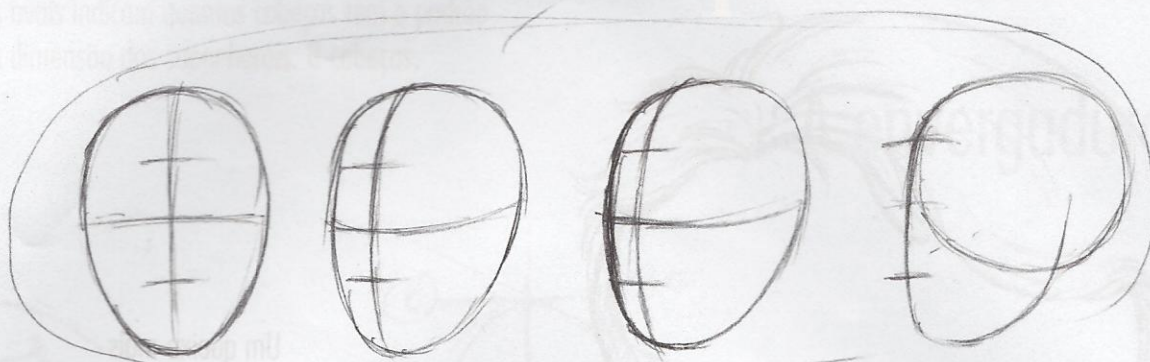
Linha eixo horizontal



Desenhe dezenas de rostos sempre buscando limpar cada vez mais os desenhos. Eliminando detalhes e observando as soluções gráficas conseguidas pelos profissionais.

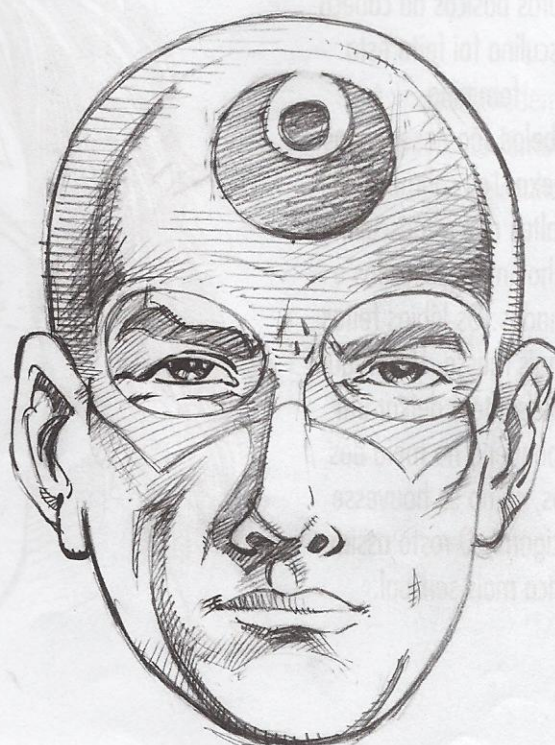






Nos cânones da figura humana. A mão mede igual ao rosto até a linha do início da cabeça.

Usando a mesma base anatômica para a construção desta cabeça. Aqui aplicamos um maior número de detalhes quanto ao sombreamento.



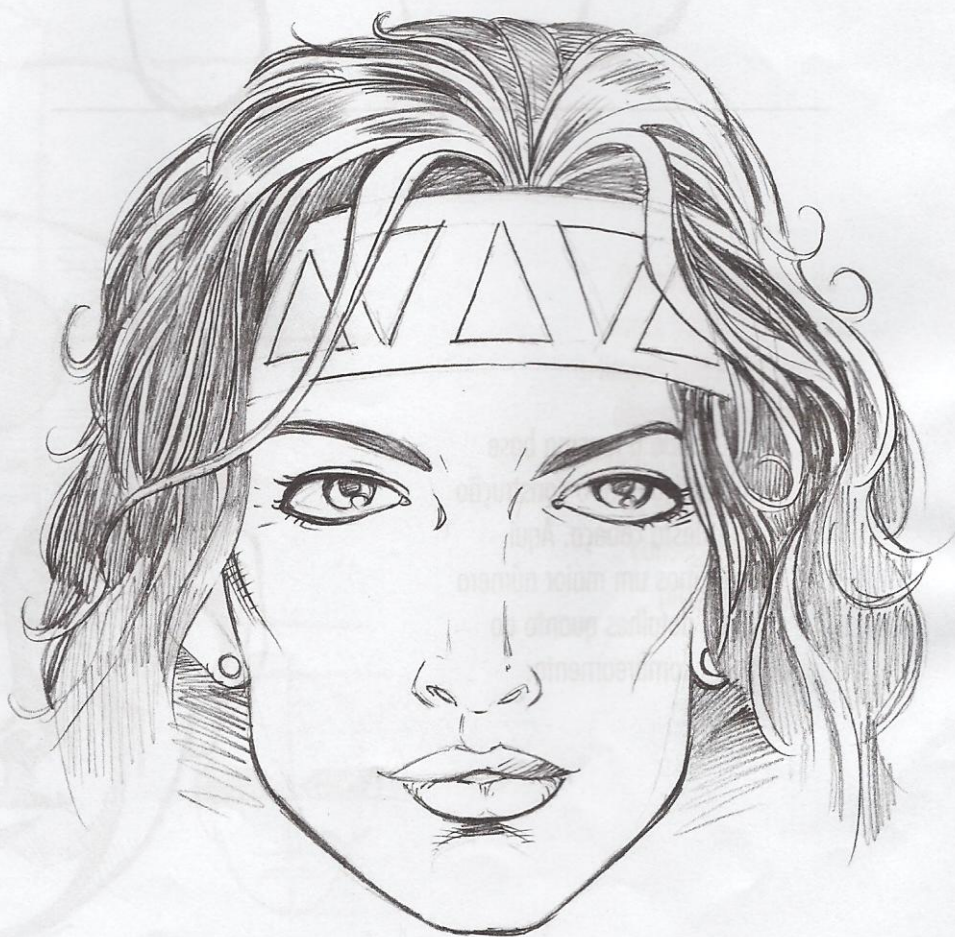




Um queixo mais arredondado faz com que o personagem pareça mais jovem.

Utilizando as mesmas estruturas básicas da cabeça masculina foi feita esta feminina.

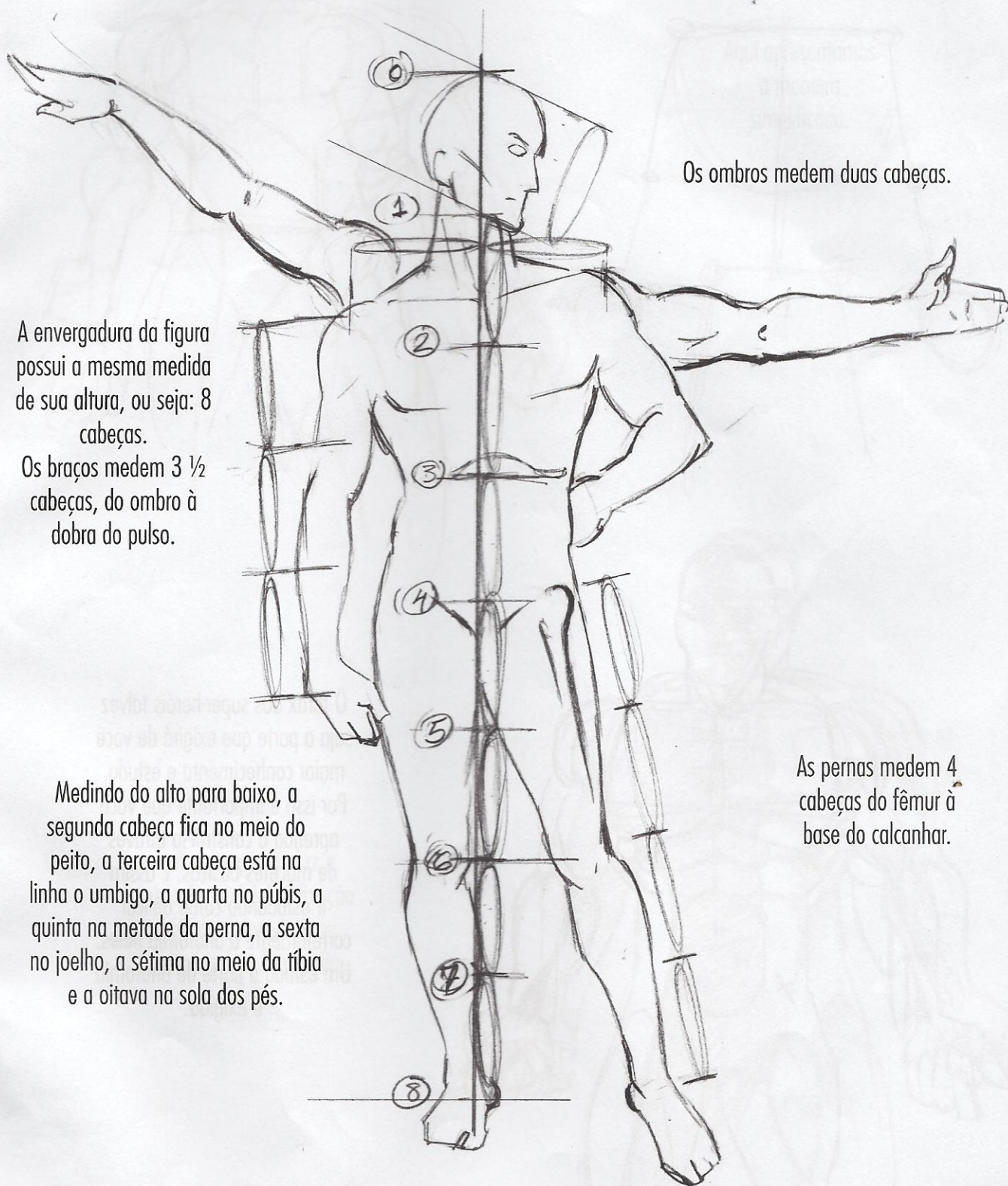
Os cabelos são desenhados por mexas, as sobrancelhas mais altas que a masculina, os olhos mais delicados e detalhados. Os lábios feitos com mais massa. Um truque interessante é deixar um vão pequeno no meio dos lábios, como se houvesse um cigarro. O rosto assim fica mais sensual.





As linhas ovais indicam quantas cabeças tem o padrão da dimensão dos super-heróis: 8 cabeças.

## A envergadura



Os ombros medem duas cabeças.

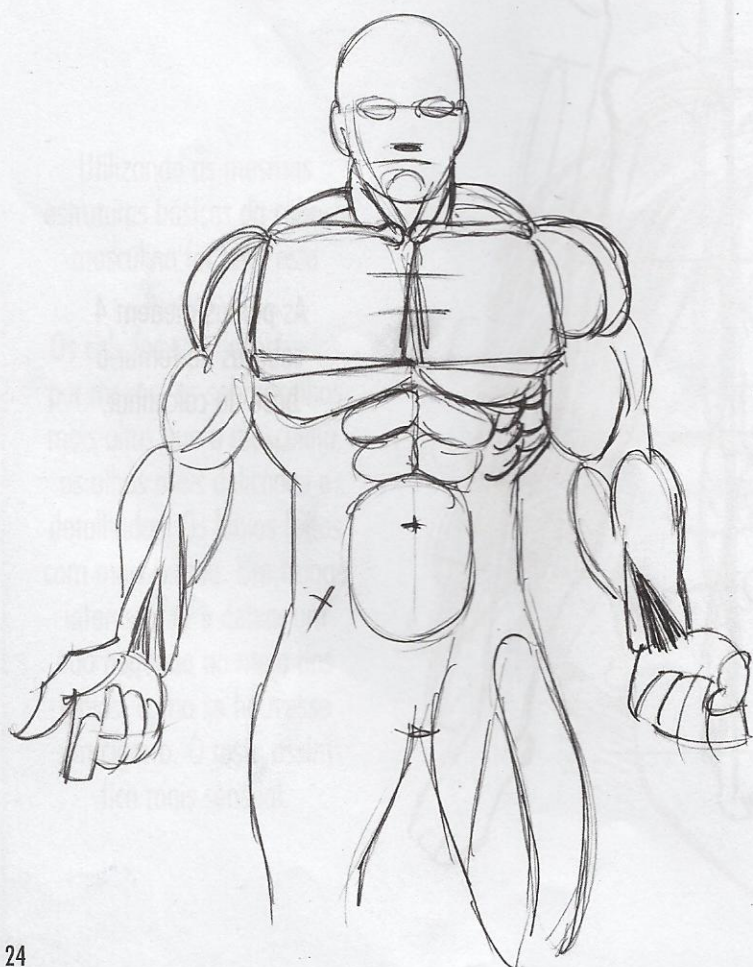
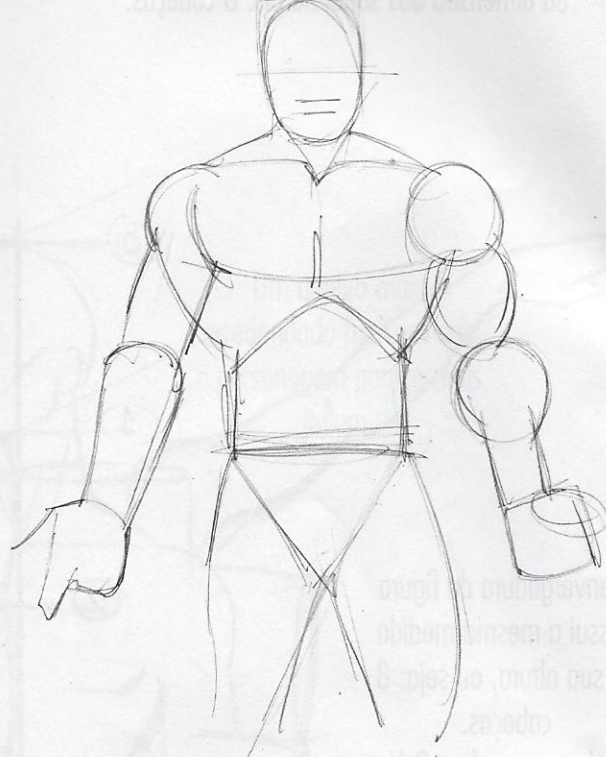
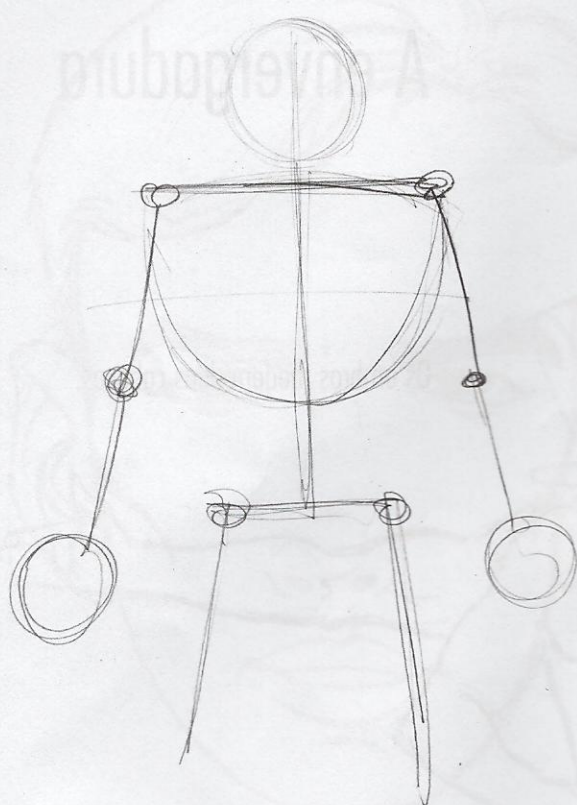
A envergadura da figura possui a mesma medida de sua altura, ou seja: 8 cabeças.

Os braços medem  $3 \frac{1}{2}$  cabeças, do ombro à dobra do pulso.

Medindo do alto para baixo, a segunda cabeça fica no meio do peito, a terceira cabeça está na linha do umbigo, a quarta no púbis, a quinta na metade da perna, a sexta no joelho, a sétima no meio da tibia e a oitava na sola dos pés.

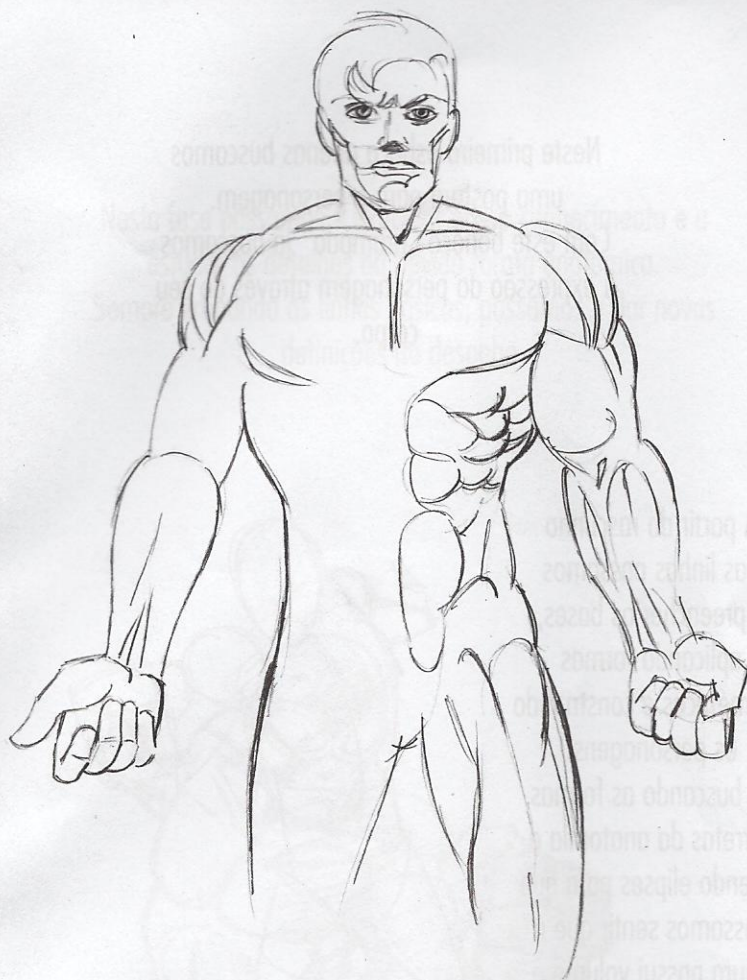
As pernas medem 4 cabeças do fêmur à base do calcanhar.





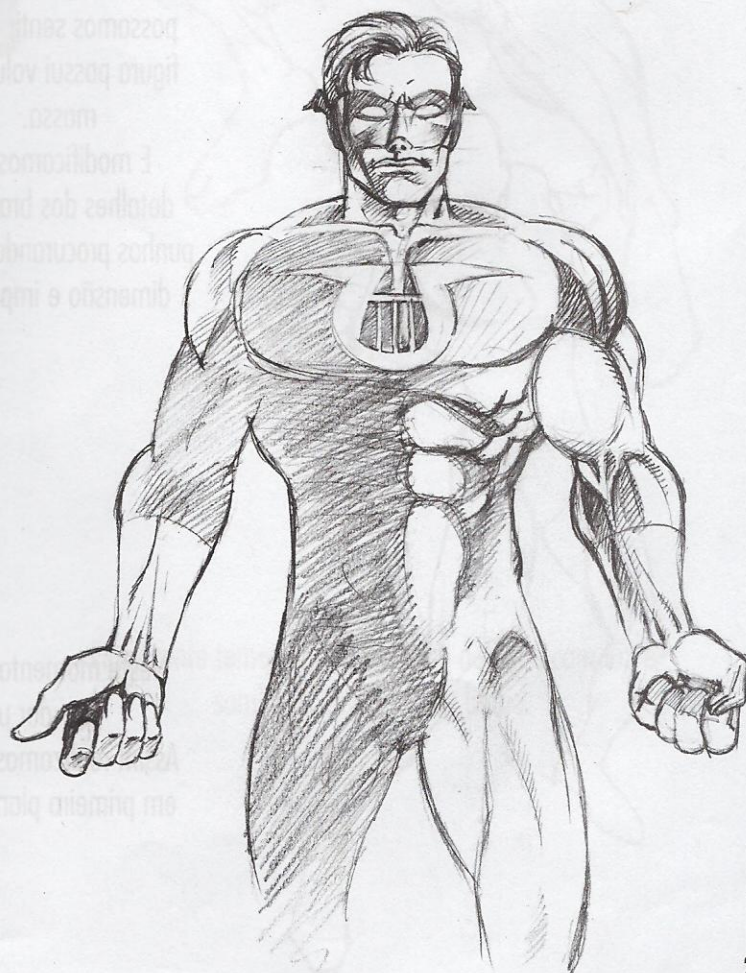
O tórax dos super-heróis talvez seja a parte que exigirá de você maior conhecimento e estudo. Por isso é importante que você aprenda a construí-lo através de macetes básicos. E assim ir estudando como aplicar corretamente a anatomia neles. Um estudo a parte de anatomia é exigido.



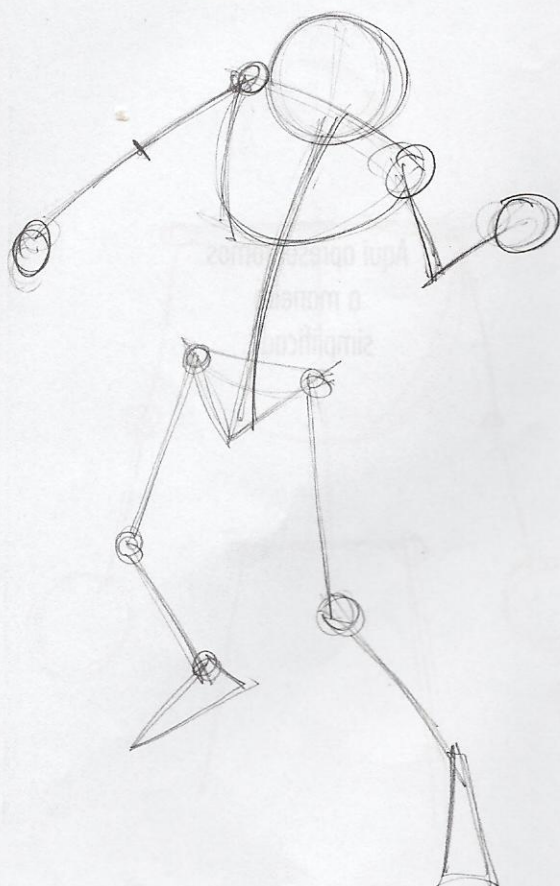


Aqui apresentamos  
a maneira  
simplificada.

A aplicação de luz e  
sombra exigirá utilização  
de modelos vivos ou  
estudos com fotografias.







Neste primeiro esboço apenas buscamos uma postura para o personagem. Com este boneco "aramado" já buscamos a expressão do personagem através do seu corpo.

A partir do rascunho das linhas passamos a preencher as bases, aplicando formas geométricas e construindo os personagens. Já buscando as formas corretas da anatomia e fazendo elipses para que possamos sentir que a figura possui volume e massa.

E modificamos os detalhes dos braços e punhos procurando maior dimensão e impacto.



Neste momento buscamos marcar o contorno da imagem e lhe dar um toque mais realista, mais natural. Assim realizamos um estudo e marcação mais apurada do punho em primeiro plano olhando nossa própria mão. Usando o próprio punho como modelo.

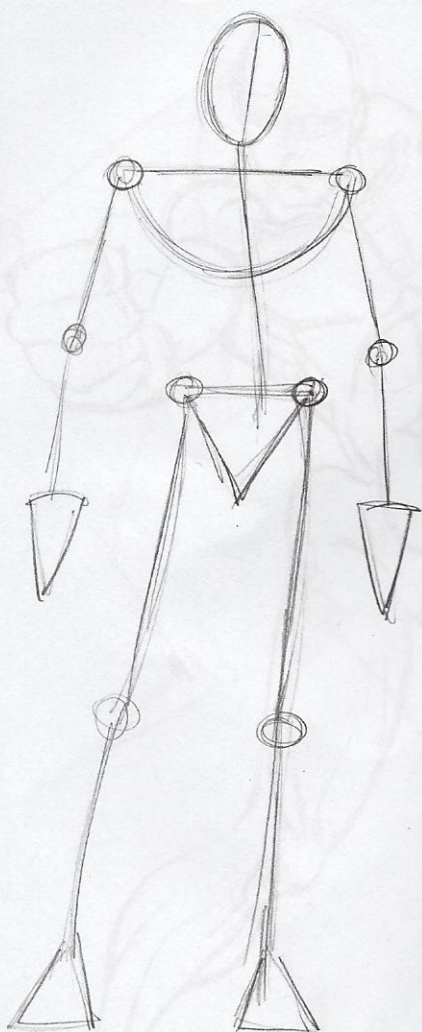


Nesta fase passamos a executar nosso conhecimento e a estudar os detalhes da devida forma anatômica. Sempre limpando as linhas básicas, passamos a dar novas definições ao desenho.



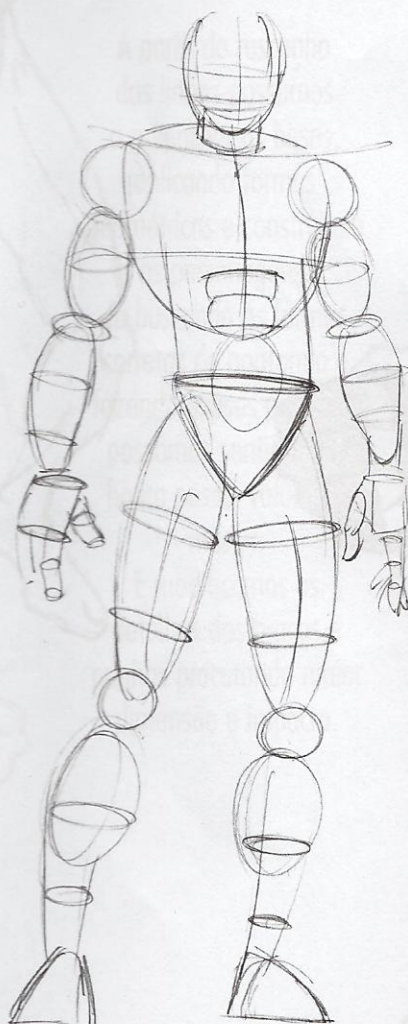
Finalmente temos aqui o desenho definido com luz e sombra e devidamente limpo.





Primeiro construímos a figura com linhas básicas imaginando a pose e calculando as proporções do corpo.

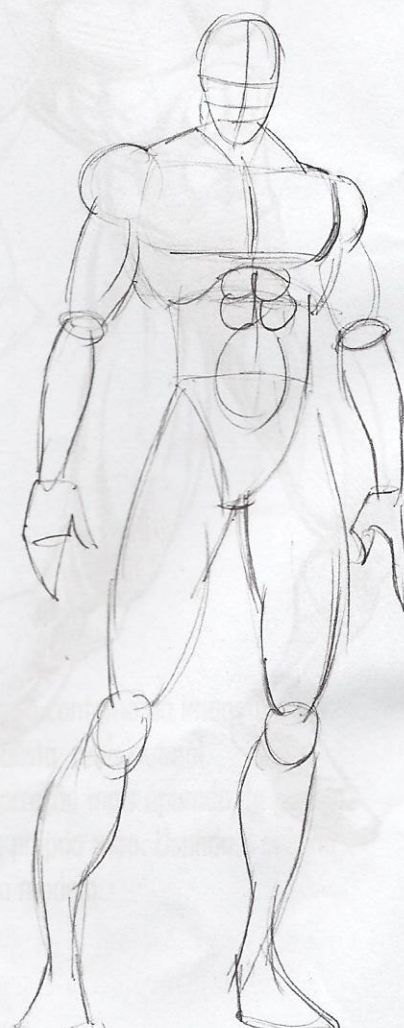
É importante desenhar primeiro a perna em que a figura ficará apoiada.



No segundo momento passamos a dar volume à figura.

Enchendo de linhas curvas para sentir onde ficam as áreas mais volumosas.

Todas as linhas guias precisam ser apagadas conforme vai se desenhado.

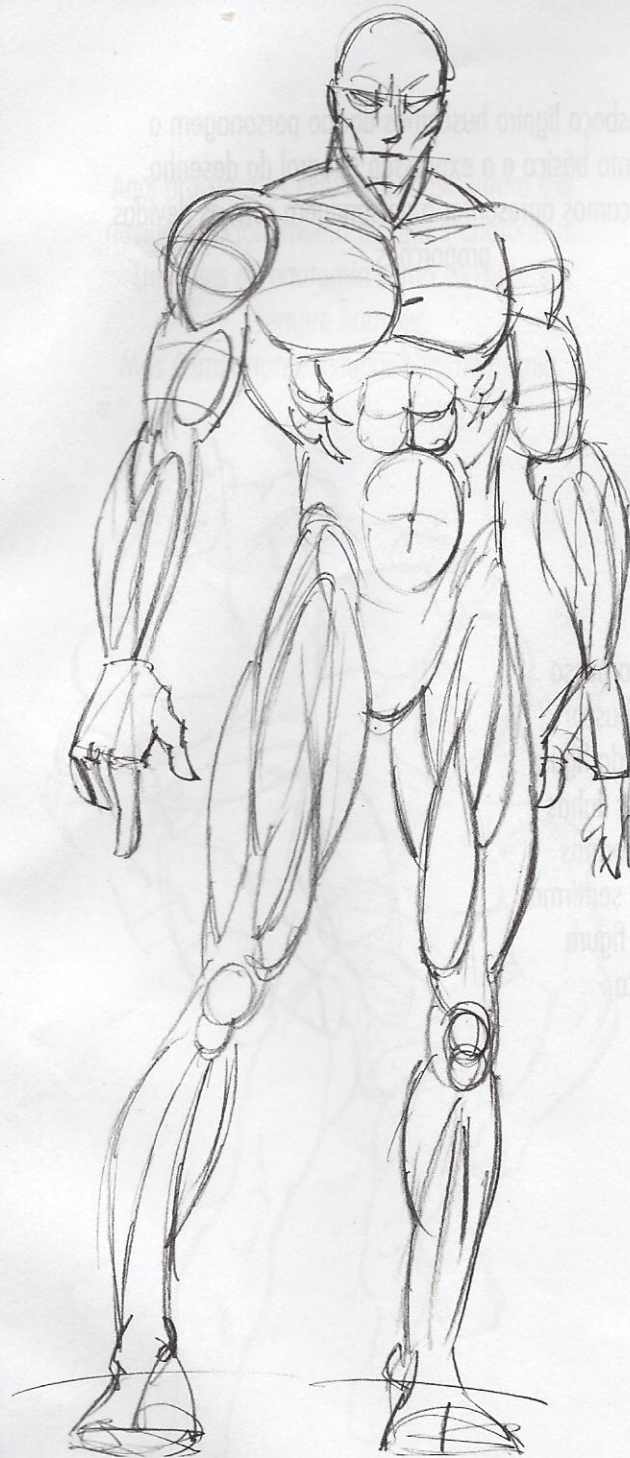


Este personagem é um velocista. Assim daremos à ele mais desenvoltura muscular de suas pernas.

Neste estágio do desenho buscamos dar mais soltura ao boneco.



Nesta fase passamos a detalhar mais a figura e buscar maior precisão anatômica.



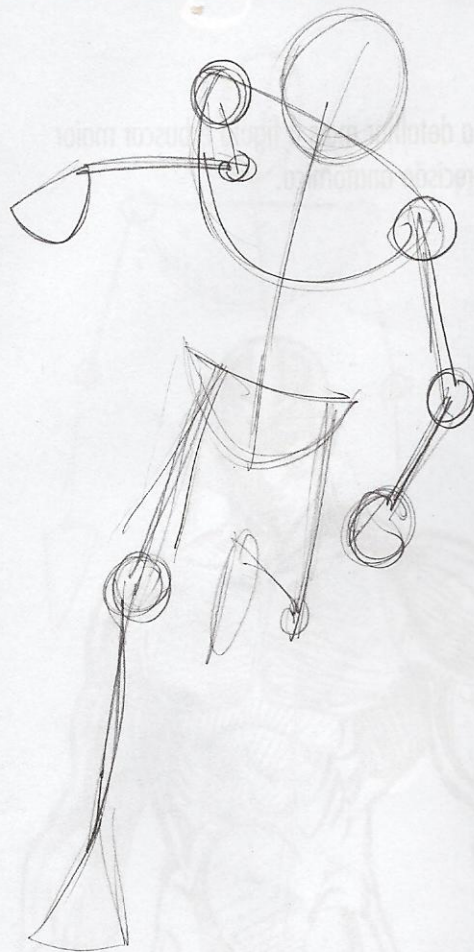
Nesta fase passamos a definir por completo cada detalhe do desenho. Apagando a grande quantidade de linhas de apoio e definindo a luz e sombra. Neste caso buscamos sombrear aplicando degradês e hachuras.

Aqui o desenho está finalizado com tinta nanquim.

Usando bico de pena e pincel.

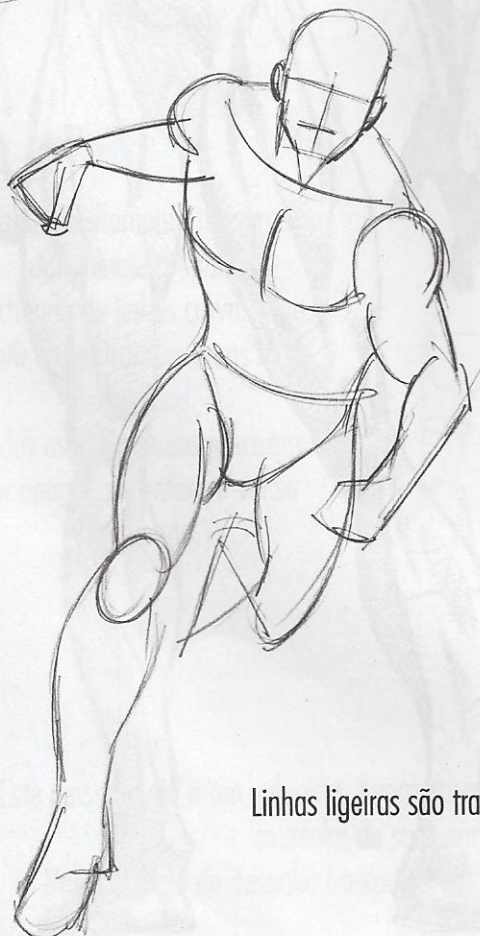
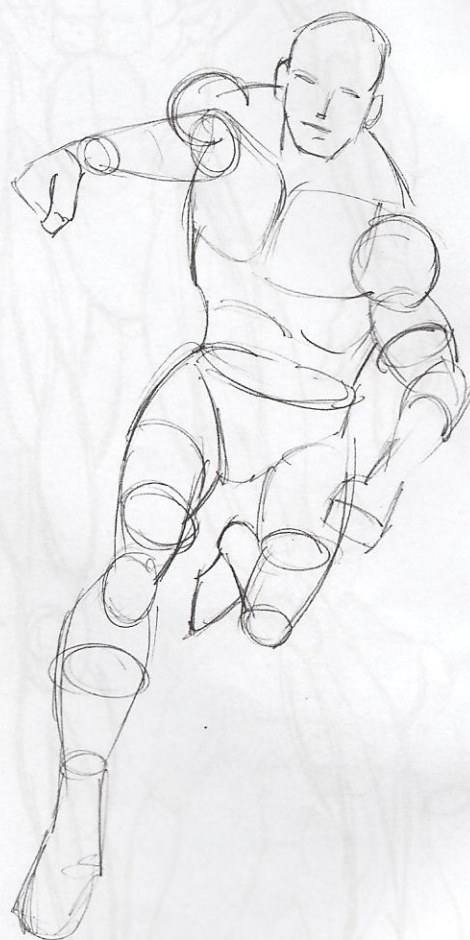
Note que ao passar a tinta muitos detalhes do lápis desaparecem ficando mais "gráficos".





Neste esboço ligeiro buscamos dar ao personagem o movimento básico e a expressão integral do desenho. Aqui já buscamos apresentar o personagem com as devidas proporções.

Nosso segundo passo consiste em buscar forma completa da figura preenchendo as linhas básicas com formas geométricas para sentirmos o volume da figura anatômica.



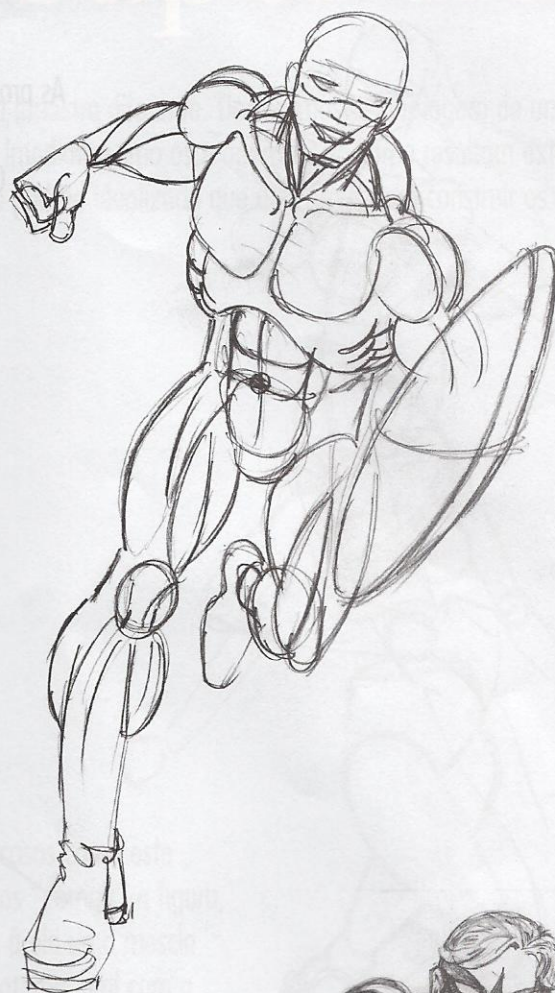
Linhas ligeiras são traçadas onde buscamos ter a figura com forma mais natural, para que apresente um perfil mais realista.



Aqui procuramos estudar a musculatura e o devido posicionamento da figura anatômica.

Um Atlas de anatomia como consulta é sempre bom ter.

Mas é importante estudar bem anatomia.



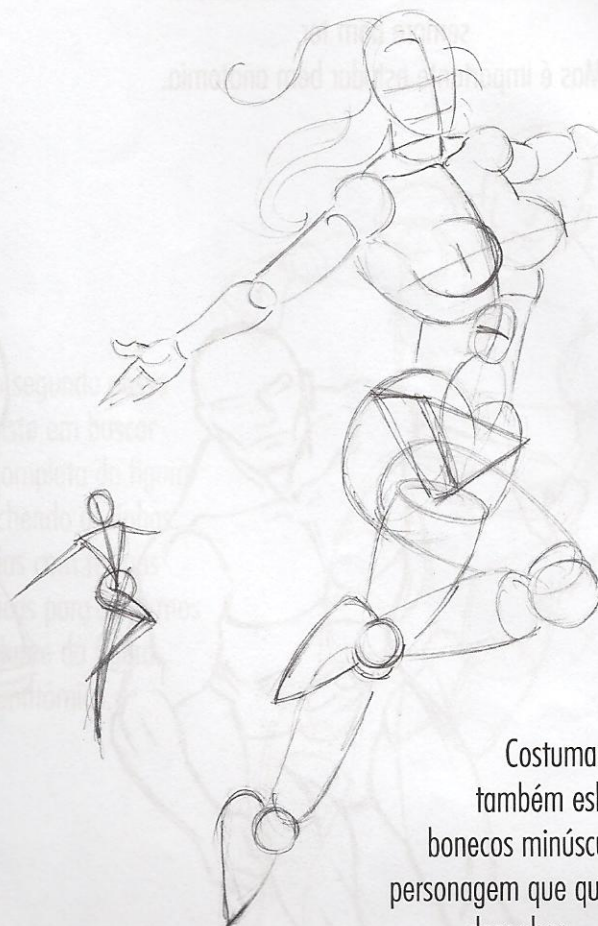
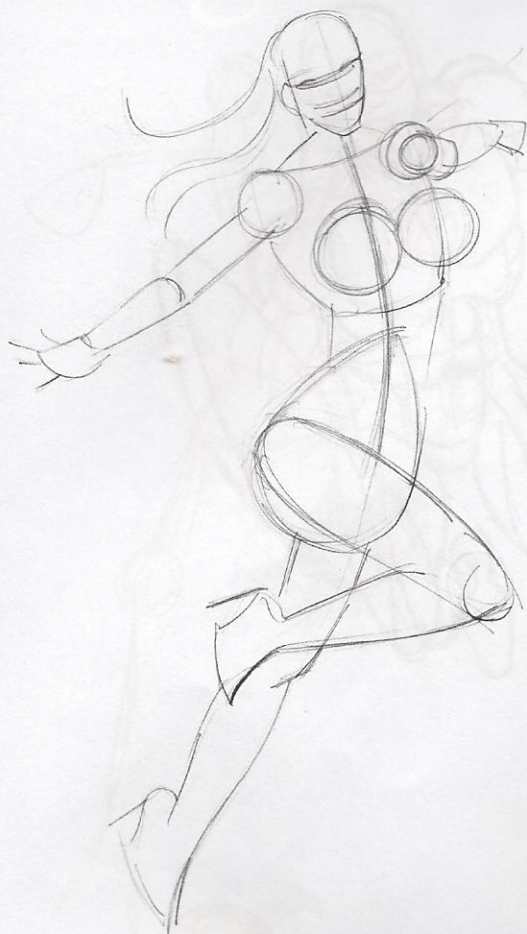
Apenas como temas ilustrativos realizam aqui uma versão "animated" da mesma figura. Algo como uma versão simplificada da figura anatômica.



Finalmente temos aqui o super-herói com todos os detalhes de anatomia e devidamente sombreado.



As proporções das super-heroínas devem ser as mesmas aplicadas nas figuras dos super-heróis.  
Como sempre começamos com um aramado e bolas...



Costumamos também esboçar bonecos minúsculos do personagem que queremos desenhar.

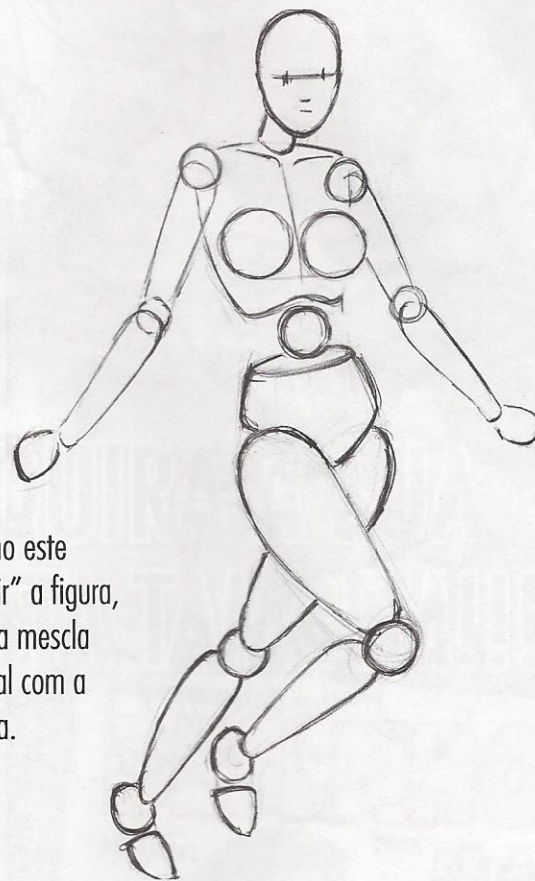
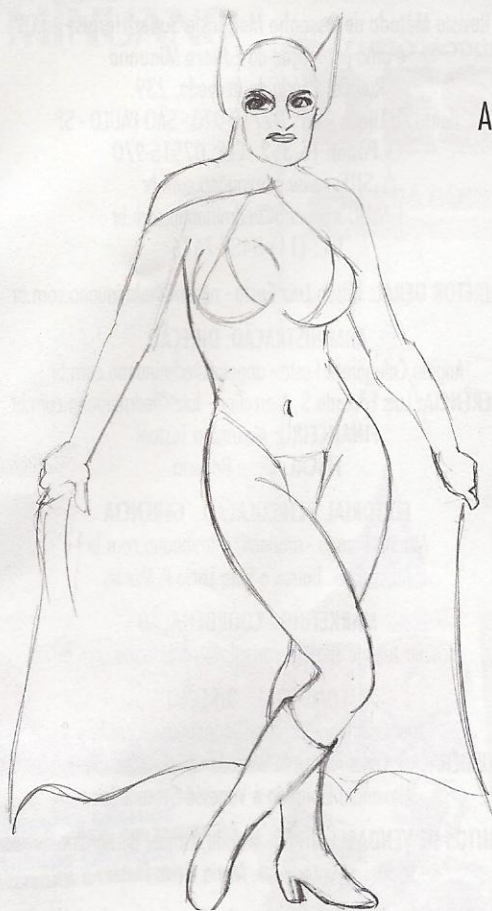
Porque assim, em esboços ligeiros fazemos as linhas dinâmicas para melhor estruturar as figuras. Quanto mais cones, cilindros, triângulo e elementos geométricos aplicarmos na construção da figura, mais realista ela sairá.



Só partimos para a definição da figura, quando preenchemos todas as linhas básicas. E os cones e bolas moldados depois dos aramados.



Aqui temos uma amostra diferente. Decalcamos esta imagem de uma fotografia. E notamos de imediato como as proporções do corpo resultam extremamente diferentes do padrão idealizado que utilizamos para construir os desenhos.



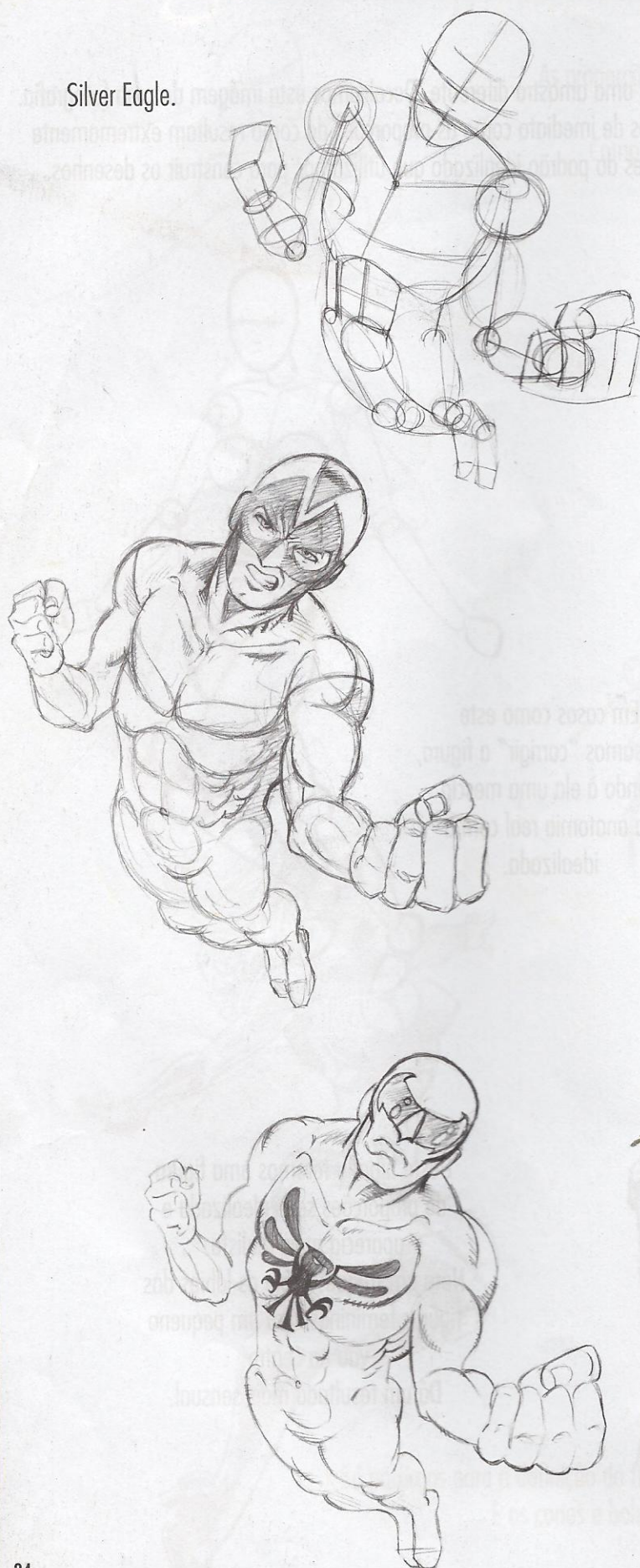
Em casos como este precisamos "corrigir" a figura, dando à ela uma mescla da anatomia real com a idealizada.



Deste híbrido teremos uma figura de proporções semi-idealizada e aparecia mais realista. Note um truque: deixe os lábios das figuras femininas com um pequeno vão no centro. Dá um resultado mais sensual.



Silver Eagle.



A Revista Método de Desenho Mangás e Super-Heróis - ed.02,  
é uma publicação da Editora Minuano  
Rua Cel. Mário de Azevedo, 239.  
Bairro do Limão - CEP: 02710-020 - SÃO PAULO - SP  
Cx.Postal: 16.352 - CEP: 02515-970  
SITE: [www.edminuano.com.br](http://www.edminuano.com.br)  
E-MAIL: [minuano@edminuano.com.br](mailto:minuano@edminuano.com.br)  
Tel.: (11) 3437-7676

**DIRETOR GERAL:** Nilson Luiz Festa - [nilson@edminuano.com.br](mailto:nilson@edminuano.com.br)

#### ADMINISTRAÇÃO - DIREÇÃO

Angela Calegaretti Festa - [angela@edminuano.com.br](mailto:angela@edminuano.com.br)

**GERÊNCIA:** Luis Eduardo S. Marcelino - [luis@edminuano.com.br](mailto:luis@edminuano.com.br)

**FINANCEIRO:** Alexandra Testoni

**FISCAL:** Liane Bezerra

#### EDITORIAL E CIRCULAÇÃO - GERÊNCIA

Marina Faragó - [marina@edminuano.com.br](mailto:marina@edminuano.com.br)

Amanda S. Barros e Vera Lúcia P. Morais

#### MARKETING - COORDENAÇÃO

Priscila Juliana Tordino - [priscila@edminuano.com.br](mailto:priscila@edminuano.com.br)

#### COMERCIAL - DIREÇÃO

Joel C. Junior - [direcao@edminuano.com.br](mailto:direcao@edminuano.com.br)

**COORDENAÇÃO:** Carlos Altieres M. Macedo - [vendas@edminuano.com.br](mailto:vendas@edminuano.com.br)

Alexandra Eleutério e Vanessa Scaranello

**PONTOS DE VENDAS:** Harrison Azzone, Ismael Bernardino Seixas Jr, Joel Vicente Festa, Maria Elena Pereira

**APOIO:** Alexandre Baccarini, Daniela Lima Santos, José Moura, Luis Antonio de Sousa, Manoel Rosa Pereira, Ricardo Ribeiro, Ronaldo Gomes da Silva e Sabino José dos Santos

**DEPÓSITO E LOGÍSTICA:** Ednaldo Saturnino, Edmilson da Silva, Erison Antenor da Silva, José Mello, José Paulo da Silva e Magadiel Aranha Silva

**ATENDIMENTO AO CLIENTE:** Allan Barca Lembo, Andreza de Oliveira Pereira, Bruno Rocha, Fabiana de Lima, Rosângela Caprioli e Sheila Regina Fidalgo

Tel: (11) 3437-7676 - [atendimento@edminuano.com.br](mailto:atendimento@edminuano.com.br)

#### IMPRESSÃO E ACABAMENTO:

Gráfica São Francisco

#### DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA BANCAS DE TODO BRASIL:

Fernando Chinaglia Comercial e Distribuidora S/A - Rua Teodora da Silva, 907 - Parte Vila Isabel - CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ  
Tel.: (11) 2195-3200 - (21) 2195-3200

#### OBSERVAÇÃO IMPORTANTE:

O estúdio Nuvem Azul que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.

**Produção Externa:** Estúdio Nuvem Azul

**Direção:** Fernando Moretti

**Diagramação:** Jackeline Fonseca

**Capa e Fechamento:** Sílvia Maria Pereira

**Artes:** João Batista Bastos, Silas Wilson

**Cores:** Neusa de Carvalho